

**KARAKTER TANGGUNG JAWAB DALAM FILM ANIMASI  
PETUALANGAN IKO DI DUNIA MAYA  
PRODUKSI PT. STUDIOKASATMATA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh  
**Ayu Nuswantari**  
NIM. 10206241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2014**



## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Karakter Tanggung Jawab Dalam Film Animasi Petualangan Iko di Dunia Maya Produksi PT. Studiokasatmata* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 Oktober 2014

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

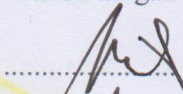
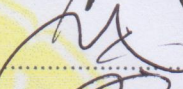
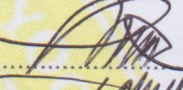

NIP: 196603201994121001



## PENGESAHAN

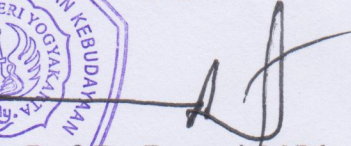
Skripsi yang berjudul *Karakter Tanggung Jawab Dalam Film Animasi Petualangan Iko di Dunia Maya Produksi PT. Studiokasatmata* ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji, pada tanggal 5 November 2014 dan telah dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

| Nama                               | Jabatan            | Tanda tangan  | Tanggal         |
|------------------------------------|--------------------|---|-----------------|
| Drs. Mardiyatmo, M.Pd.             | Ketua Penguji      |   | 5 November 2014 |
| Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn.      | Sekretaris Penguji |   | 5 November 2014 |
| Hajar Pamadhi M.A (Hons)           | Penguji I          |   | 5 November 2014 |
| Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn. | Penguji II         |  | 5 November 2014 |

Yogyakarta, Desember 2014  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP. 19550505 198011 1001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Ayu Nuswantari

NIM : 10206241002

Program studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2014

Penulis,



Ayu Nuswantari

NIM. 10206241002



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang sudah  
menyemangati saya sampai sekarang,  
Untuk teman-teman saya yang ikut mendoakan saya,  
Untuk calon saya dimasa depan,  
Untuk Vincent yang selalu siap sedia saat saya butuhkan,  
Untuk ST yang menginspirasi saya dan menjadi seseorang yang dapat  
memberikan saya motivasi, suatu saat nanti aku akan ketempatmu.

## MOTTO

“ Nothing more exciting than challenging your own selves.” Ayu.

“ The truth? What is the truth? Is that something that you believe in?  
Then it’s not the truth, it’s perception.” Ayu

“ There are two types of death.  
When you become a corpse, and when you be forgotten. That’s why you have to  
make something that would make people remember your existence.” Ayu

“ Humans are toys. The question is, for whom?” Ayu

“ Hidup adalah *game* yang tidak mengizinkan kita untuk *cheating*, *fast forward*,  
ataupun *back*. Tapi jangan lupa, di *game* kita bisa mati atau naik levelnya.” Ayu



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih secara tulus kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan bagi saya.
4. Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn selaku Dosen Pembimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.
5. Gangsar Waskito selaku A/N Direktur PT. Studiokasatmata, serta pimpinan produksi film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya.
6. Andi Haryanto S. Sn., M.Sn selaku dosen ISI (Institut Seni Indonesia) ahli Audio Visual dan Desain Komunikasi Visual.
7. Ayah dan ibu saya yang sudah mendukung saya dan memberi saya semangat.

Ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya dan semua pihak yang ikut membantu saya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2014

Penulis,



Aya Nuswantari

## DAFTAR ISI

|   | HALAMAN |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL .....                                     | i       |
| PERSETUJUAN .....                                       | ii      |
| PENGESAHAN .....  | iii     |
| PERNYATAAN .....  | iv      |
| PERSEMBAHAN .....                                       | v       |
| MOTTO .....   | vi      |
| KATA PENGANTAR.....                                     | vii     |
| DAFTAR ISI .....  | viii    |
| DAFTAR BAGAN .....                                      | x       |
| ABSTRAK .....   | xi      |
| <br><b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                           |         |
| A. Latar Belakang Masalah.....                          | 1       |
| B. Fokus Masalah.....                                   | 4       |
| C. Rumusan Masalah.....                                 | 4       |
| D. Tujuan Penelitian.....                               | 5       |
| E. Manfaat Penelitian.....                              | 5       |
| <br><b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>                         |         |
| A. Pengertian Animasi.....                              | 7       |
| B. Nilai.....   | 11      |
| C. Tanggung Jawab.....                                  | 16      |
| D. Psikologi Perkembangan Masa Kanak-Kanak Akhir.....   | 20      |
| E. Suara Hati sebagai Pedoman dan Tolok Ukur Moral..... | 23      |
| <br><b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>               |         |
| A. Jenis Penelitian.....                                | 25      |
| B. Jenis Data.....                                      | 27      |
| C. Teknik Pengumpulan Data.....                         | 27      |
| D. Teknik Analisis Data.....                            | 29      |



#### BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

|   |     |
|---|-----|
| A. Film Animasi Tiga Dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya..... | 39  |
| B. Visualisasi Tokoh atau Karakter.....                         | 42  |
| C. Kategori Adegan Film Petualangan Iko di Dunia Maya.....      | 45  |
| D. Representasi Moral Tanggung Jawab.....                       | 105 |

#### BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

|                  |     |
|------------------|-----|
| A. SIMPULAN..... | 118 |
| B. SARAN.....    | 119 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 120 |
|---------------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| GLOSARIUM..... | 122 |
|----------------|-----|

#### LAMPIRAN 1

|   |     |
|---|-----|
| Alat-Alat Untuk Membuat Animasi Tiga Dimensi..... | 125 |
|---|-----|

#### LAMPIRAN 2

|   |     |
|---|-----|
| A. PT. Studiokasatmata.....   | 128 |
| B. Struktur Organisasi PT. Studiokasatmata.....                               | 129 |
| C. Proses Pengerjaan Film Animasi Tiga Dimensi<br>di PT. Studiokasatmata..... | 140 |
| C. Dokumentasi Proses Produksi.....   | 147 |

#### LAMPIRAN 3

|   |     |
|---|-----|
| A. Jalan Cerita Film Animasi Tiga Dimensi<br>Petualangan Iko di Dunia Maya..... | 154 |
| B. Dialog Film Animasi Tiga Dimensi<br>Petualangan Iko di Dunia Maya.....       | 157 |

#### LAMPIRAN 4

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Tanggapan Ahli/Pakar..... | 165 |
|---------------------------|-----|

#### LAMPIRAN 5

## DAFTAR BAGAN

|   | HALAMAN |
|---|---------|
| Bagan 1: <b>Tahapan – tahapan menganalisis data</b> .....             | 33      |
| Bagan 2: <b>Struktur Organisasi</b> .....                             | 129     |
| Bagan 3: <b>Masa <i>Pre Production</i> atau Pra Produksi</b> .....    | 140     |
| Bagan 4: <b>Masa <i>Production</i> atau Produksi</b> .....            | 143     |
| Bagan 5: <b>Masa <i>Post Production</i> atau Pasca Produksi</b> ..... | 145     |



**KARAKTER TANGGUNG JAWAB DALAM FILM ANIMASI  
PETUALANGAN IKO DI DUNIA MAYA  
PRODUKSI PT. STUDIOKASATMATA**

Oleh : Ayu Nuswantari  
NIM : 10206241002

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab pada film berjudul Petualangan Iko di Dunia Maya produksi PT. Studiokasatmata. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan objek formal dalam dialog dan tokoh dalam film.

Data penelitian ini berupa uraian tentang karakter atau tokoh Iko, Papa, PAL, dan Mama. Data dikumpulkan melalui pengamatan terhadap objek material penelitian berupa dialog dan perilaku Iko, Papa, PAL, dan Mama dan objek formal penelitian berupa moral tanggung jawab. Penelitian ini dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun 2014. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dengan menempatkan pada *object*, *sign*, dan *interpretant*. *Object* adalah sosok Iko, Papa, PAL, dan Mama, yang menjadi *sign* adalah dialog dan perilaku Iko, Papa, PAL, dan Mama dan *interpretant* adalah makna dari penggunaan *sign* tersebut, kemudian diambil kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui metode triangulasi *expert judgement*.

Hasil penelitian menunjukkan *sign* pada film seperti Kategori film Petualangan Iko di Dunia Maya : realita, khayalan, perubahan sikap atau tingkah laku, kontradiksi dan penyadaran. Representasi moral tanggung jawab yang ada pada film tersebut yaitu tanggung jawab terhadap diri sendiri pada adegan : 91 dan 96, tanggung jawab terhadap keluarga pada adegan : 2, 4, 10, 11, 12, 13, 22, 80, dan 82, tanggung jawab terhadap masyarakat pada adegan : 38, 39, 40, 41, 42, 52, 53, 54, 55, 56, 57, dan 58, tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara, dan tanggung jawab terhadap Tuhan yang ditunjukkan oleh tokoh Iko, Papa, Mama, dan PAL.

Kata kunci : moral, tanggung jawab, animasi.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Film merupakan salah satu media massa yang telah dikenal oleh hampir seluruh lapisan masyarakat melalui media televisi dan telah menjadi salah satu media massa yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga lansia. Film dianggap sebagai salah satu media informasi yang paling efektif, selain itu film juga dapat memberikan hiburan maupun berbagai jenis pesan moral dan sosial.

Film bukan hanya suatu hasil rekaman dari suatu adegan cerita sandiwara antara tokoh-tokoh yang merupakan manusia saja, tetapi juga segala sesuatu yang merupakan hasil dari rekaman benda mati yang digerakkan dan yang dapat diputar ulang melalui proses-proses tertentu. Film yang menggunakan benda yang mati atau tidak dapat bergerak dengan sendirinya yang kemudian digerakkan oleh manusia dan disusun kemudian direkam sehingga menimbulkan ilusi seakan-akan benda tersebut hidup disebut dengan film animasi.

Film animasi juga berisi tentang sebuah cerita, dan telah menjadi salah satu jenis film yang paling populer di kalangan masyarakat berbagai usia, karena memiliki keunikan dan menarik untuk ditonton. Karena masyarakat penikmat film animasi itu beragam dan dari berbagai usia, maka film animasi pun juga memiliki beberapa klasifikasi atau target *audience*. Film animasi yang merupakan konsumsi masyarakat tersebut sewajarnya memiliki pesan-pesan yang positif yang disisipkan melalui adegan maupun dialog dalam film. Masyarakat sebaiknya

selektif dalam memilih tayangan yang pantas untuk dikonsumsi, terutama jika tayangan tersebut diperuntukkan untuk anak-anak, tayangan atau film animasi juga demikian, film animasi sebaiknya memiliki pesan positif seperti nilai moral, kebajikan, dan nilai positif lainnya, sehingga dampak yang dihasilkan dari menonton film animasi tersebut merupakan dampak yang positif.

Salah satu nilai moral positif yang dapat disisipkan lewat sebuah film animasi adalah “tanggung jawab”. Tanggung jawab merupakan bagian dari nilai moral yang pada zaman sekarang sudah mulai memudar dan sudah mulai tidak diindahkan lagi oleh masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa tindakan kriminal yang sering terjadi, seperti penghancuran fasilitas umum tanpa adanya pertanggungjawaban dari pihak yang melakukan penghancuran, tindakan kekerasan terhadap orang lain yang dilakukan tanpa disertai pertanggungjawaban seperti membawa korban ke rumah sakit, kemudian perilaku kurang bertanggung jawab juga terjadi di dalam lingkungan keluarga seperti seorang ayah yang seharusnya menafkahi anak istrinya, atau seorang ibu yang seharusnya mengurus suami dan anak-anaknya, atau seorang anak yang harusnya bisa bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya, dan lain sebagainya, hal ini tentu saja sangat memprihatinkan, kebanyakan orang sudah mulai melupakan tanggung jawab dan lebih menuntut pada hak individualnya, dan hal tersebut mencerminkan kurangnya pendidikan moral yang diterima pada waktu kecil. Nilai-nilai yang merupakan nilai moral positif sebaiknya ditanamkan sejak kecil agar dapat benar-benar tertanam pada diri seseorang, dan salah satu sarannya selain dari pendidikan formal juga dapat melalui media seperti film animasi.

Film animasi atau yang lebih dikenal dengan film kartun merupakan film yang berupa serial gambar yang difilmkan. Film animasi sudah ditayangkan lewat televisi, CD, DVD, maupun media visual lainnya, biasanya film animasi ada beberapa macam, contohnya animasi dua dimensi, tiga dimensi, maupun film animasi sinematografi. Film animasi tidak hanya dinikmati oleh anak-anak tetapi juga oleh orang dewasa, karena film animasi itu sendiri memiliki cerita yang dapat disesuaikan dengan penikmat tayangan tersebut. Dahulunya film animasi hanya digunakan sebagai hiburan, akan tetapi seiring perkembangan jaman maka film animasi sendiri telah bertambah fungsinya yaitu sebagai media penyampaian pesan lewat tayangan-tayangan, adegan, peran, maupun cerita dalam film tersebut. Film animasi biasanya dikemas secara menarik sehingga mampu membuat penonton benar-benar memahami isi dari film tersebut dikarenakan mereka benar-benar memperhatikan tayangan-tayangan yang ada pada film tersebut, dan dengan memperhatikan maka pesan-pesan yang ada didalam film dapat lebih melekat pada *audiencenya*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti telah memilih satu film animasi tiga dimensi yang dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mengetahui nilai moral tanggung jawab yang ada pada film tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai moral tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya yang diproduksi oleh salah satu studio animasi yang cukup terkenal di Yogyakarta yaitu PT. Studiokasatmata. Alasan memilih film tersebut antara lain karena film tersebut merupakan film pesanan dari Depkominfo dan merupakan film yang diperuntukkan untuk anak-anak yang



berada pada usia 7-12 tahun dan juga untuk orang tua. Film animasi yang diperuntukkan untuk anak-anak biasanya merupakan film yang berisi pesan atau ajaran-ajaran yang dapat ditiru oleh anak, sehingga cara penyampaian pesannyapun harus dapat dimengerti oleh anak-anak. Cara menyampaikan dan menyisipkan pesan-pesan didalam film dapat melalui visual dan audio yang ada dalam film tersebut, termasuk dengan penggunaan bahasa dan mimik yang tepat. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab yang ada pada film tersebut.

### **B. Fokus Masalah**

Peneliti akan mendeskripsikan karakter moral tanggung jawab yang terkandung dalam perilaku dan dialog dari tokoh-tokoh film animasi tiga dimensi produksi PT. Studiokasatmata yaitu film animasi Petualangan Iko di Dunia Maya yang diproduksi pada tahun 2009. Penelitian ini hanya membahas mengenai karakter moral tanggung jawab secara visual dan audio saja, tidak termasuk pandangan atau tanggapan masyarakat mengenai film ini.

### **C. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana karakter tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya Produksi PT.Studiokasatmata?
2. Bagaimana representasi nilai moral tanggung jawab pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya produksi PT.Studiokasatmata, dan bagaimana representasi nilai moral tanggung jawab dalam film tersebut.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam studi atau pembelajaran tentang karakter dan nilai moral tanggung jawab dalam film animasi tiga dimensi, khususnya hasil produksi PT.Studiokasatmata.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Studio**

Diharapkan mampu menjadi data yang bermanfaat dalam melakukan produksi karya dan meningkatkan mutu film hasil produksi, khususnya film yang mengandung pesan moral untuk anak-anak.

###### **b. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini dapat menjadi jawaban dari masalah yang dirumuskan. Selain itu, dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peneliti untuk semakin aktif menyumbangkan karya ilmiah.

###### **c. Bagi mahasiswa**

Khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, diharapkan dapat menjadi referensi dan menginspirasi khususnya bagi yang memiliki minat pada karakter tanggung jawab yang ada pada film animasi.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini bagi pembaca diharapkan dapat membantu agar lebih memahami tentang karakter tanggung jawab yang ada dalam film Petualangan Iko di Dunia Maya dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi maupun bahan pijakan peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang karakter dan nilai moral tanggung jawab yang ada dalam film animasi tiga dimensi, khususnya produksi PT. Studiokasatmata.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengertian Animasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis, sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan arwah atau hidup kedalam benda mati, kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan. Istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*) tetapi pada bahasa Indonesia disebut animasi. (Ranang, dkk. 2010: 9)

Roy Madsen dalam bukunya “*Animation Film Concept*” menerangkan bahwa animasi adalah seni, teknik dan proses yang terlibat dalam memberikan kesan hidup dan bergerak pada benda mati atau tidak bergerak dengan ilmu sinematografi. Animasi adalah sebuah ilusi yang memperdayakan mata manusia, seperti yang diungkapkan dengan teori *Persistence of Vision*, Roy Madsen (1996:4), *Persistence of Vision* adalah sebuah fenomena ketika mata manusia masih menangkap bayangan objek yang ia lihat setelah objek tersebut digerakkan. Hal ini menunjukkan bahwa sekelompok gambar digerakkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan gabungan dari gambar-gambar diam tersebut secara berkesinambungan yang menjadi konsep dasar pembuatan animasi.



## 1. Film Animasi

The word animate comes from the *Latin verb* animare, meaning “to make alive or to fill with breath.” In animation we can completely restructure reality (Jean Ann Wright 2005:1).

Dengan animasi maka manusia bisa membuat benda yang tidak hidup seakan hidup. Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh.

Jenis - Jenis Animasi :

### a. Animasi *Stop-Motion*

Sering pula disebut dengan *claymation* (animasi tanah liat) yaitu animasi yang menggunakan media tanah liat atau *clay* yang digerakkan. Teknik animasi *stop-motion* pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun pada papan tulis, kemudian diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya dan terus-terusan dilakukan proses yang sama. Teknik animasi ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era 1950-1960-an bahkan sampai saat ini (Ranang, dkk, 2010: 44-45). Animasi jenis ini termasuk animasi yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya dikarenakan memerlukan ketelitian dalam membuat setiap gerakannya.

### b. Animasi Tradisional

Animasi sudah bukan merupakan hal baru, sejak diketahui bahwa penglihatan manusia hanya bisa menerima gambar dalam kecepatan tertentu

sehingga menimbulkan ilusi bahwa gambar-gambar tersebut bergerak. Ketika dahulu animasi yang menggunakan komputer belum ditemukan, para *animator* (pembuat animasi) mengerjakan rangkaian gambar teranimasi yang masih dalam sistem pengerjaan tradisional, yaitu dengan menggabungkan satu persatu tiap-tiap gambar buatan tangan, padahal dalam satu buah rangkaian animasi terdiri dari banyak gambar-gambar yang berbeda, sehingga dibutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya.

### c. Animasi Komputer

Para pembuat animasi sekarang lebih memilih komputer sebagai sarannya, dikarenakan dengan menggunakan komputer pengerjaan sebuah film animasi dapat dilakukan lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan cara tradisional. Dalam pembuatan animasi komputer ada teknik yang mempermudah proses pembuatan film animasi, antara lain teknik *keyframe*, yaitu hanya dengan cara membuat *frame* awal dan akhirnya saja, selanjutnya komputer dalam hal ini aplikasi program (*software*) yang akan membuat *frame-frame* diantaranya yang disebut *inbetween*, sehingga tercipta animasi yang lebih luas. Animasi komputer yaitu bisa berupa animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi, bedanya hanya animasi dua dimensi masih menggunakan gambar manual, tetapi animasi tiga dimensi pengerjaannya sebagian besar sudah dilakukan di komputer.

## 2. Animasi Tiga Dimensi

Awal perkembangan animasi tiga dimensi sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu

menggambar sinar-sinar garis langsung pada Cathoda Ray Tube (CRT). Yang hasilnya adalah sebuah objek yang sederhana dan mendasar, sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana grafis komputer bisa digunakan (Ranang, dkk, 2010: 49). Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk memproduksi film animasi, seperti *Alias Power Animator*, *Soft-Image*, *Maya*, *3D Max* dan lain sebagainya.

Meskipun fitur atau menu didalam perangkat lunaknya cukup kompleks dan rumit, animasi tiga dimensi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan dengan animasi dua dimensi, karena seluruh pengerjaannya langsung dikerjakan di komputer, mulai dari *modelling* hingga *editing*.

Secara garis besar proses animasi tiga dimensi bisa dibagi menjadi empat tahap, yaitu :

a. *Modelling* (Pembuatan Model)

*Modelling* merupakan tahap pembuatan objek-objek yang akan dibutuhkan pada tahap animasi selanjutnya setelah pembuatan storyboard, naskah, dan lain sebagainya yang ada pada masa pra produksi. Objek yang dibuat dapat berbentuk objek sederhana yaitu bentuk dasar seperti bola, kubus, sampai objek yang bentuknya lebih kompleks yaitu karakter, bangunan, dan lain sebagainya. Suatu karakter dibuat berdasarkan perannya didalam film animasi.

b. *Animating* (Penganimasian)

Proses menggerakkan karakter dalam animasi komputer tidak membutuhkan *animator* untuk membuat gerakan perantara (*inbetween*) seperti

yang harus ada dalam proses pembuatan animasi tradisional. *Animator* hanya perlu membuat gerakan kunci atau *keyframe* pada objek yang akan digerakkan, setelah gerakan kunci telah ditentukan, maka dengan perangkat lunak komputer *animator* bisa langsung melihat hasilnya karena komputer secara otomatis telah membuat *inbetween* sesuai dengan data yang dimasukkan oleh *animator* (Ranang, dkk, 2010: 50).

c. *Texturing* (Pembuatan Tekstur)

Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi objek dari segi tekstur permukaannya. Materi sebuah objek dapat membuat kesan raba yang ada pada objek seperti tingkat kehalusan atau kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail (Ranang, dkk, 2010: 50).

d. *Rendering* (Pembuatan menjadi sebuah hasil jadi)

*Rendering* merupakan proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan tahapan dalam pembuatan film animasi tiga dimensi. Dalam *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan di dalam proses pemodelan, animasi, pembuatan tekstur dan pencahayaan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk keluaran atau output sebagai sebuah kesatuan film animasi tiga dimensi. Pada proses inilah animasi yang utuh akan bisa langsung terlihat hasilnya (Ranang, dkk, 2010: 51).

## **B. Nilai**

### **1. Pengertian**

Nilai atau *value* didefinisikan sebagai sesuatu yang berarti dan dihayati dalam kehidupan manusia. Nilai diperjuangkan kerana bermakna baik, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi manusia sebagai individu maupun kelompok

atau organisasi. Nilai selalu berkonotasi positif dan tersembunyi, dan baru dapat muncul setelah fakta atau obyek ditafsirkan oleh subyek dan bersifat subyektif (Ranang, dkk. 2010: 52). Menurut Milton dan Rokeach dalam Robbins (2009) mengatakan bahwa nilai adalah keyakinan abadi (*enduring belief*) yang dipilih oleh seseorang atau sekelompok orang sebagai dasar untuk melakukan kegiatan tertentu (*mode of conduct*) atau sebagai tindakan (*end state of existence*) dan juga merupakan standar untuk melakukan penilaian, untuk menentukan pilihan, bersikap serta berargumentasi dengan individu lainnya mengenai suatu obyek.

Nilai berperan sebagai standar yang dapat mengarahkan tingkah laku manusia. Nilai membimbing individu untuk memasuki suatu situasi dan bagaimana manusia atau individu bertingkah laku dalam situasi tersebut (Rokeach, 1978) dalam Tambunan (2008). Nilai menjadi kriteria yang dipegang oleh manusia atau individu dalam memilih, memutuskan dan bertindak, sehingga seseorang memiliki pegangan dalam melakukan segala sesuatu kegiatan. Nilai memberi dasar pada seseorang dalam bersikap serta menjadi pedoman dalam bertingkah laku, dan nilai dapat berbeda pada setiap individu. Karena nilai berpengaruh pada tingkah laku, sebagai dampak dari pembentukan sikap dan keyakinan, dapat dinyatakan bahwa nilai merupakan faktor penentu dalam bertingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu (Rokeach, 1973; Danandjaja, 1985) dalam Tambunan (2008).

Menurut Survei Nilai Rokeach (RVS) ada dua peringkat nilai berdasarkan survei Rokeach yang dikutip oleh Robbins (2009) yaitu :



- a. Nilai terminal yaitu merupakan bentuk akhir keberadaan yang sasarannya sangat diinginkan atau yang ingin dicapai oleh seseorang atau individu dalam hidupnya seperti cita-cita maupun keinginan lainnya yang ingin dicapai.
- b. Nilai instrumental yaitu merupakan bentuk perilaku atau upaya pencapaian nilai-nilai terminal yang disukai oleh seseorang.

Nilai menunjukkan alasan dasar bahwa cara pelaksanaan atau keadaan tertentu lebih disukai secara pribadi atau sosial dibandingkan cara pelaksanaan atau keadaan akhir yang berlawanan (Rokeach, 1973:5) dalam Tambunan (2008).. Nilai memuat elemen pertimbangan yang membawa ide-ide seorang individu mengenai hal-hal benar, baik, dan diinginkan. Para peneliti bidang perilaku organisasi sudah lama memasukkan konsep nilai sebagai dasar pemahaman sikap dan motivasi individu. Individu yang memasuki suatu organisasi dengan pendapat yang telah terbentuk sebelumnya tentang apa yang “seharusnya” dan apa yang “tidak seharusnya” terjadi. Hal ini selanjutnya menimbulkan implikasi pada perilaku atau hasil-hasil tertentu yang lebih disukai dari yang lain. Dengan kata lain, nilai menutupi objektivitas dan rasionalitas (Robbins, 2009:148).

Filsafat nilai yang dalam kajiannya dikenal dengan Aksiologi merupakan pengetahuan yang menyelidiki hakekat nilai, yang umumnya ditinjau dari sudut pandang kefilosofatan. Menurut Suriasumantri (2001:32) Secara garis besar pokok permasalahan yang dikaji filsafat ada tiga hal yakni apa yang disebut benar dan apa yang disebut salah (logika), mana yang dianggap baik dan mana yang dianggap buruk (etika), serta apa yang termasuk indah dan apa yang termasuk jelek (estetika).

Dalam filsafat, nilai dibedakan dalam tiga macam, yaitu:

1). Nilai logika adalah nilai benar salah.

Filsafat nilai logika adalah melakukan penalaran terhadap suatu hal untuk mendapatkan suatu kesimpulan baru yang dianggap benar (valid). Ada dua model penalaran logika untuk mengambil suatu kesimpulan yaitu logika induktif dan logika deduktif. Logika induktif merupakan cara berpikir yang mengambil suatu kesimpulan yang bersifat umum dari berbagai kasus yang bersifat individual, dan logika deduktif yaitu kegiatan berpikir yang mengambil kesimpulan berdasarkan sifat khusus dari berbagai kasus yang umum.

2). Nilai estetika adalah nilai indah atau tidak indah.

Filsafat estetika adalah suatu proses berpikir untuk memahami dan mengkaji secara mendalam tentang hakikat dari yang apa dinamakan “Indah”. Sehingga nilai filsafat estetika erat kaitannya dengan karya seni.

3). Nilai etika/moral adalah nilai baik buruk.

Etika merupakan cabang aksiologi yang lebih khusus membicarakan sifat-sifat yang menyebabkan orang dapat disebut susila atau tidak. filsafat etika lebih mengarah pada hubungan sosial yang pada umumnya belum masuk dalam katagori hukum, objek kajiannya lebih mengarah pada permasalahan nilai moral sosial. Hubungan moral dan etika amat erat, moral menunjukkan tentang kondisi mental yang membuat seseorang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dsb, tentang isi hati atau perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan (Kamus bahasa Indonesia, Jakarta) dalam Urgensi Pendidikan Moral (2009). Dengan demikian moral menunjukkan baik-buruknya perbuatan atau tingkah laku

manusia sebagai manusia, dan tolok ukur untuk menilai baik-buruknya tingkah laku manusia disebut norma. Prinsip moral yang amat penting adalah melakukan yang baik dan menolak yang buruk, apabila prinsip tersebut tidak dimiliki maka tidak ada moralitas (MD. Susilawati, dkk, 2009 : 7).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa inti moral adalah hal-hal yang berkaitan dengan kebaikan, dan nilai moral adalah ukuran suatu perbuatan atau tingkah laku yang mengandung kebaikan atau keburukan.

Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat menjelaskan contoh dalam kehidupan, jika seseorang dapat menjawab suatu pertanyaan, maka benar secara logika, apabila keliru dalam menjawab, maka dapat dikatakan salah. Seseorang tidak dapat mengatakan bahwa seseorang itu buruk karena jawabanya salah, karena buruk adalah nilai moral. Contoh nilai estetika adalah apabila seseorang melihat suatu pemandangan, menonton sebuah pentas pertunjukan, melihat sebuah lukisan, mendengar suatu lagu dan musik atau merasakan makanan, nilai estetika bersifat subjektif pada diri yang bersangkutan. Seseorang akan merasa senang dengan melihat sebuah lukisan yang menurutnya sangat indah, tetapi orang lain mungkin tidak memiliki pandangan yang sama, bisa saja malah tidak suka dengan hal-hal tersebut karena sifatnya sangat subjektif. Nilai moral adalah suatu bagian dari nilai, yaitu nilai yang menangani kelakuan baik atau buruk dari manusia. Moral selalu berhubungan dengan nilai, tetapi tidak semua nilai adalah nilai moral. Moral berhubungan dengan kelakuan atau tindakan manusia, nilai moral inilah yang lebih terkait dengan tingkah laku kehidupan manusia sehari-hari.

## 2. Fungsi Nilai

Menurut Tambunan (2008) fungsi utama nilai yaitu :

- a. Membimbing individu dalam mengambil posisi tertentu dalam kehidupan bermasyarakat,
- b. Mempengaruhi individu dalam perubahan ideologi,
- c. Mengarahkan cara berpenampilan atau menampilkan diri didepan individu lainnya,
- d. Mengarahkan tampilan tingkah laku dalam membujuk dan mempengaruhi orang lain,
- e. Nilai berperan sebagai alat untuk memecahkan konflik,
- f. Mengarahkan tingkah laku individu dalam situasi sehari-hari dan untuk mengekspresikan kebutuhan dasar sehingga nilai dapat dikatakan memiliki fungsi motivasional.

## C. Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. sehingga bertanggung jawab adalah berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya.

Menurut MD. Susilawati, dkk dalam *Urgensi Pendidikan Moral* (2009), tanggung jawab menyangkut dua hal yaitu, individu itu sendiri yang bertanggung jawab mempergunakan ruang yang telah disediakan oleh masyarakat dan putusan itu sendirilah yang harus dapat dipertanggungjawabkan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan kewajiban seorang individu terhadap harapan orang

lain. Kebebasan eksistensial dan kebebasan sosial berbeda, tetapi tetap pada ranah kebebasan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Kebebasan sosial merupakan ruang gerak yang diberikan oleh masyarakat kepada individu dengan batasan-batasan yang sudah ada seperti norma-norma yang ada pada masyarakat.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian hidup manusia, bahwa setiap manusia dibebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus dipikul sebagai akibat dari perbuatan pihak yang berbuat. Tanggung jawab adalah ciri manusia yang beradab, manusia merasa bertanggung jawab karena menyadari akibat baik atau buruk perbuatannya itu, dan menyadari pula bahwa pihak lain memerlukan pengadil atau pengorbanan, sehingga manusia tidak hanya bertanggungjawab pada dirinya sendiri, tetapi juga pada orang lain.

Macam-Macam Tanggung Jawab :

1. Tanggung jawab terhadap diri sendiri : yakni menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian bisa memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri. Contoh : Angga membaca SMS sambil mengendarai motor atau mobilnya kemudian Angga mengalami kecelakaan, Angga menyesali dirinya sendiri akan kejadian itu dan harus beristirahat dirumah selama beberapa hari. Konsekuensi yang harus ditanggung olehnya adalah tinggal dirumah selama beberapa hari yang merupakan tanggung jawab dirinya sendiri akan kelengahannya berkendara. Tanggung



jawab terhadap diri sendiri merupakan bentuk dari kesadaran seorang individu akan dirinya, seperti keselamatan dan segala sesuatu yang akan berdampak pada diri individu itu sendiri seperti perbuatan dan tingkah laku yang dilakukan oleh individu tersebut terhadap lingkungan dan orang lain disekitarnya. Tanggung jawab ini mulai berkembang pada masa kanak-kanak.

2. Tanggung jawab terhadap keluarga : Keluarga Merupakan bagian dari masyarakat kecil, setiap anggota keluarga wajib bertanggungjawab kepada keluarganya. Tanggung jawab ini menyangkut nama baik keluarga, tetapi tanggung jawab juga merupakan kesejahteraan, keselamatan, pendidikan, dan kehidupan dari keluarga itu sendiri. Contoh : Seorang ayah bertanggungjawab terhadap keluarganya dengan mencari nafkah agar anak dan istrinya dapat hidup bahagia, sehat, tentram, dan dapat terpenuhi kebutuhannya. Kemudian seorang ibu bertanggungjawab membersihkan, mengurus dan menata rumah yang menjadi tempat hunian keluarganya, dan juga bertanggung jawab memasak dan membantu suaminya dalam segala hal yang menyangkut urusan keluarga atau rumah tangga. Kemudian seorang anak yang bertanggungjawab membantu orang tuanya untuk menjaga nama baik keluarga dan membantu orang tuanya dalam mempersiapkan segala sesuatu untuk kepentingan acara keluarga dan lain sebagainya.
3. Tanggung jawab terhadap masyarakat : Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lain, dengan demikian manusia merupakan anggota masyarakat yang tentunya mempunyai rasa tanggung jawab agar dapat melangsungkan hidupnya dalam masyarakat tersebut, karena seorang individu

adalah bagian dari masyarakat. Masyarakat yang dimaksud adalah masyarakat luas mulai dari tetangga hingga warga yang ada pada satu kota atau provinsi. Contoh : Seorang ketua RT harus bertanggungjawab menyelesaikan masalah apabila anggotanya atau warganya mengalami Perselisihan dengan warga lain dengan cara mencari solusi untuk masalah tersebut.

4. Tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara : Setiap manusia atau setiap individu menempati suatu daerah, pulau, atau negara dan merupakan warga negara dari suatu negara. Dalam berpikir, berbuat, bertindak, bertingkah laku manusia terikat oleh norma-norma atau ukuran-ukuran yang dibuat oleh negara. Manusia atau individu tidak dapat berbuat sesuai keinginannya sendiri, bila perbuatan manusia atau individu tersebut merugikan negara maka dapat dikatakan bahwa perbuatannya itu salah, maka individu tersebut harus bertanggungjawab kepada negara. Contoh : Seorang teroris yang telah terbukti bersalah karena telah menghilangkan banyak nyawa dan menyebabkan banyak kerusakan sarana dan prasarana umum, maka harus mempertanggungjawabkan perbuatannya kepada pemerintah dengan cara yang sudah sesuai norma dan hukum yang berlaku di negara tersebut. Contoh lain adalah para prajurit dan tentara yang bertanggungjawab terhadap keamanan negara dengan cara membela negara dan siap sedia melindungi seluruh warga negara.
5. Tanggung Jawab terhadap Tuhan : Tuhan Menciptakan manusia di bumi ini bukanlah tanpa tanggung jawab, melainkan untuk mengisi kehidupan manusia agar bertanggungjawab langsung terhadap Tuhan, hal tersebut tercermin dari ideologi dan keyakinan yang dianut oleh manusia, sehingga tindakan manusia

tidak bisa lepas dari hukuman-hukuman Tuhan yang dituangkan dalam berbagai kitab Suci melalui berbagai macam jenis agama. Menerima hukuman di akhirat nanti atas apa yang telah dilakukan selama hidup di dunia ini, hal inilah yang diyakini oleh hampir semua agama. Contoh : seorang biarawati dengan ikhlas tidak menikah selama hidupnya karena dituntut tanggungjawabnya terhadap Tuhan sesuai dengan hukum-hukum yang ada pada agamanya, hal ini dilakukan agar dirinya dapat sepenuhnya mengabdikan dirinya kepada Tuhan demi rasa tanggungjawabnya. Dalam rangka memenuhi tanggung jawab ini, biarawati tersebut berkorban untuk tidak memenuhi kodrat manusia pada umumnya yang seharusnya meneruskan keturunannya, yang sebetulnya juga merupakan sebagian tanggungjawabnya sebagai makhluk Tuhan. Tanggung jawab terhadap Tuhan berhubungan sangat erat dengan keyakinan seseorang, maka seseorang yang berkeyakinan kuat akan percaya bahwa setiap perilakunya akan dipertanggungjawabkan di hadapan Tuhan.

Sumber : <http://bacaebokgratis.wordpress.com/2011/06/03/9-manusia-dan-tanggung-jawab-2/>

#### **D. Psikologi Perkembangan Masa Kanak-Kanak Akhir**

Menurut Piaget (Partini, 1995: 52-53) dalam *Perkembangan Peserta Didik* (2008: 106), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir yaitu antara usia 7 sampai 12 tahun, dimana konsepnya lebih jelas. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret dan anak mampu berfikir logis meski masih terbatas. Berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial, dan terjadi peningkatan dalam

hal pemeliharaan, misalnya memelihara mainannya, atau merawat hewan peliharaannya.

### 1. Perkembangan Moral Anak

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan estetika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Perilaku moral ini banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta perilaku moral dari orang-orang disekitarnya, perkembangan ini tidak terlepas dari perkembangan kognitif dan emosi anak.

Teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980 memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Piaget mengembangkan kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya schemata—skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya. Dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan ke dalam konstruktivisme, yang berarti, tidak seperti teori nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan), teori ini berpendapat bahwa kita membangun kemampuan kognitif kita melalui tindakan yang termotivasi

dengan sendirinya terhadap lingkungan. Untuk pengembangan teori ini, Piaget memperoleh Erasmus Prize. Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

- Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
- Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
- Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)
- Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Sumber : Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta. Hal : 109.

Menurut Piaget, antara usia 5 sampai 12 tahun, konsep anak mengenai keadilan sudah berubah. Pengertian yang kaku tentang benar dan salah yang telah dipelajari dari orang tua menjadi berubah. Piaget menyatakan bahwa relativisme moral menggantikan moral yang kaku, contohnya bagi anak yang baru berusia 5 tahun memandang berbohong adalah hal yang buruk, tetapi seiring bertambahnya usia pada usia 10 tahun anak sadar akan beberapa situasi bahwa berbohong dapat dibenarkan dan berbohong tidak terlalu buruk. Piaget berpendapat bahwa anak yang berusia sekitar 5 tahun ditandai dengan moral yang heteronomous, sedangkan untuk anak yang lebih tua sudah bergerak ke tingkat yang lebih tinggi yaitu moralitas autonomous.

Menurut Kohlberg (Duska dan Whelan, 1981 : 59-61) yang dikutip oleh Rita Eka Izzaty, dkk dalam *Perkembangan Peserta Didik* (2008 : 110), menyatakan adanya enam tahap perkembangan moral. Keenamnya terjadi pada tiga tingkatan yaitu pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Pada tahap pra-konvensional, anak peka terhadap peraturan-peraturan yang berlatar belakang budaya dan terhadap penilaian baik-buruk, benar-salah tetapi

anak mengartikannya dari sudut akibat fisik suatu tindakan. Pada tahap konvensional, anak mulai ingin memenuhi harapan-harapan keluarga, kelompok atau agama dianggap sebagai sesuatu yang berharga pada dirinya sendiri, anak tidak peduli dengan akibat-akibat langsung yang nantinya akan ditimbulkan oleh suatu perbuatannya. Sikap yang nampak pada tahap ini terlihat dari sikap ingin loyal, ingin menjaga, menunjang dan memberi justifikasi pada ketertiban atau kebenaran menurutnya. Pada tahap pasca-konvensional ditandai dengan adanya usaha yang jelas untuk mengartikan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang sah serta dilaksanakan, terlepas dari otoritas kelompok, contohnya memahami tentang rasa kemanusiaan, kasih sayang dan lain sebagainya.

#### **E. Suara Hati Sebagai Pedoman dan Tolok Ukur Moral**

Penilaian moral adalah penilaian baik-buruknya tingkah laku manusia sebagai manusia. Kebaikan manusia dinilai dari segi lahiriah maupun batiniah. Untuk penilaian tersebut dibutuhkan alat atau tolok ukur, yakni ukuran moral.

Ada dua ukuran yang berbeda, yakni suara hati sebagai ukuran dalam diri kita, dan norma sebagai ukuran yang dipakai oleh orang lain untuk menilai diri kita. Suara hati atau hati nurani menyediakan ukuran subyektif, sedangkan norma-norma menunjuk pada ukuran yang bersifat obyektif. Baik yang subyektif maupun obyektif mengandung ukuran yang benar atas moralitas manusia.

Dalam menjalani hidupnya, manusia dipandu oleh dua macam pedoman moral. Pertama, pedoman obyektif, yaitu dari luar dirinya yang disebut norma yang menggariskan mana yang baik atau buruk menurut persepsi kelompok atau masyarakat. Kedua, pedoman subyektif, yang datang dari dalam dirinya yaitu suara hati/hati nurani, yaitu yang menggariskan mana yang baik atau buruk menurut persepsi masing-masing subjek. Baik norma maupun hati nurani mempunyai arah yang sama, yaitu memberi pedoman atau petunjuk kearah perilaku yang baik, yaitu sesuai dengan keluhuran martabat manusia dan mengarah pada summum Bonum (kebaikan tertinggi). (MD. Susilawati, dkk. *Urgensi Pendidikan Moral*, 2009 : 39).

## Arti Suara Hati

Telah diketahui bahwa tolok ukur moral berkaitan dengan tiga lembaga normatif yang memberikan norma-norma pada manusia yaitu pada masyarakat, yang dimaksud adalah keluarga, lingkungan, sekolah, komunitas, tempat kerja, negara, dan lain sebagainya. Superego adalah perasaan moral spontan, perasaan malu, bersalah yang muncul secara otomatis dalam diri apabila melanggar norma-norma yang telah diketahui secara batin atau disadari. Perasaan itu juga muncul apabila tidak ada orang lain yang menyaksikan. Ideologi yang dimaksud adalah segala macam ajaran tentang makna kehidupan, nilai-nilai dasar, dan tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak. Kekuatan ideologi terletak pada hati dan akal, begitu juga dengan agama. Lembaga normatif itu mempengaruhi bagaimana suara hati membuat suatu keputusan, suara hati adalah kesadaran moral dalam situasi konkret. Dalam pusat kepribadiannya yang disebut hati sadar apa yang sebenarnya dituntut dari individu. Kemungkinan banyak pihak yang mengatakan apa yang wajib dilakukan, tetapi dalam hati individu sadar bahwa hanya individu sendiri yang mengetahuinya, secara moral yang akhirnya harus memutuskan sendiri apa yang akan dilakukan. Individu tidak dapat melempar tanggung jawab itu kepada orang lain, tidak boleh mengikuti begitu saja pendapat orang, juga tidak secara buta menaati tuntutan ideologi tertentu, melainkan secara mandiri harus mencari kejelasan tentang kewajibannya. Setiap orang memiliki kesadaran tentang apa yang menjadi tanggung jawab dan kewajibannya. Suara hati adalah kesadaran dalam batin mengenai kewajiban dan tanggung jawab sebagai manusia dalam situasi konkret. (MD. Susilawati, 2009 : 40-42).

### **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dekriptif kualitatif, subjek penelitian adalah film animasi Petualangan Iko di Dunia Maya, objek penelitian material berupa audio visual dan objek penelitian formal berupa dialog dan perilaku Iko, Papa, PAL, dan Mama.

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih menggunakan teknik analisis mendalam ( *in-depth analysis* ), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif meyakini sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif (Drs.Sumanto.M.A. , 1995).

*“Qualitative research is an inquiry process of understanding based on distinct methodological traditions of inquiry that explore a social or human problem. The researcher builds a complex, holistic picture, analyzes words, report detailed views of information, and conducts the study in a natural setting”*. Creswell (dalam Herdiansyah, 2010: 8)

Meleong, mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Herdiansyah, 2010: 9).



Penelitian ini menganalisis karakter tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya yang telah diproduksi oleh PT. Studiokasatmata.

#### 1. Waktu dan lokasi penelitian

Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2014 sampai dengan Oktober 2014 di Sleman, tepatnya di Gamping lor, lokasi PT. Studiokasatmata.

#### 2. Objek dan subjek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah film animasi Petualangan Iko di Dunia Maya yang diproduksi pada tahun 2009 oleh PT. Studiokasatmata. Objek material penelitian berupa dialog dan perilaku Iko, Papa, PAL, dan Mama dan objek formal penelitian berupa moral tanggung jawab. Dalam penelitian kualitatif, untuk memperoleh data yang diinginkan maka membutuhkan seorang yang mengetahui tentang subjek penelitian, seorang tersebut sering disebut sebagai *informan*, yaitu pelaku yang memahami subjek penelitian. Jadi *informan* yang dimaksudkan di sini adalah orang yang memberi informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti, berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Pada penelitian ini yang menjadi *informan* adalah individu yang terlibat dalam proses penyajian produk (film animasi) dalam hal ini anggota tim produksi PT. Studiokasatmata yaitu Gangsar Waskito. Selain memahami tentang subjek penelitian, informan tersebut juga memahami tentang PT. Studiokasatmata yang merupakan studio yang memproduksi film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya.

### 3. Instrumen penelitian

Adapun instrumen penelitian yang dimaksud adalah alat yang dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam hal ini alat yang dipakai antara lain adalah peneliti sendiri, daftar pertanyaan untuk wawancara, *flash disk*, kamera dan *personal computer (PC)*.

#### **B. Jenis Data**

Data penelitian ini berupa uraian tentang karakter atau tokoh Iko, Papa, PAL, dan Mama, dan jenisnya adalah data primer yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya yang berbentuk gambar dan suara (visual dan audio).

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

##### 1. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra. Tetapi sebenarnya adalah kegiatan mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data dalam penelitian melalui panca indra atau diartikan sebagai pengamatan dalam pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Teknik pengamatan yang dilakukan ialah observasi langsung (*participant observation*). Peneliti secara langsung mengamati atau menonton film tersebut kemudian menganalisis data-data seputar film tersebut. Objek yang diamati adalah karakter dari nilai moral tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya melalui visualisasi, perilaku tokoh-tokoh dan dialog yang ada dalam film tersebut dengan cara menontonnya secara berulang-

ulang. Kemudian data tentang PT. Studiokasatmata diperoleh melalui cara peneliti datang langsung ke studio dan mewawancarai *informan* yaitu bapak Gangsar Waskito selaku A/N Direktur PT. Studiokasatmata seputar film Petualangan Iko di Dunia Maya dan studio animasi tersebut.

## 2. Wawancara

*Interview* atau wawancara adalah sebuah percakapan langsung (*face to face*) antara peneliti dan *informan*, dalam proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab.

Proses *interview* (wawancara) dilakukan untuk mendapatkan data dari *informan* dan *key informan*, yaitu: Gangsar Waskito selaku A/N Direktur PT. Studiokasatmata.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara yang terstruktur. Maksudnya adalah proses wawancara dilakukan secara terencana. Dalam hal ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan *interview guide* sebagai panduan dalam mewawancarai *informan* untuk mendapatkan informasi.

## 3. Dokumentasi

Selain wawancara dan pengamatan, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi atau studi pustaka. Intinya, dokumentasi atau studi pustaka adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data *history* tentang hal-hal yang berkaitan dengan subjek penelitian. Dokumentasi berbentuk gambar dari potongan-potongan film Petualangan Iko di Dunia maya, dan dokumentasi tentang

PT. Studiokasatmata yang berbentuk foto dan susunan tim produksi serta profil dari studio tersebut.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan cara menganalisa atau memeriksa data, mengorganisasikan data, memilih dan memilahnya menjadi sesuatu yang dapat diolah, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting berdasarkan kebutuhan dalam penelitian dan memutuskan apa yang dapat dipublikasikan. Langkah analisis data akan melalui beberapa tahap yaitu: pengumpulan data, mengelompokkannya, memilih dan memilah data, lalu kemudian menganalisanya. Analisa data ini berupa narasi deskriptif dari rangkaian hasil penelitian yang akan menjawab rumusan masalah.

Metode yang digunakan adalah metode *Content Analysis*, yaitu suatu metode untuk mengungkapkan isi dari sesuatu yang diteliti. Analisis Isi (*Content Analysis*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui simpulan dari sebuah teks. Dengan kata lain analisis isi merupakan metode penelitian yang ingin mengungkap gagasan penulis yang termanifestasi maupun yang laten. Metode ini dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, seperti menjembatani isi dari komunikasi, membandingkan media atau level dalam komunikasi, mendeteksi propaganda, menjelaskan kecenderungan dalam konten komunikasi, dan lain-lain (Weber, 1990: 9). Dengan demikian, analisis isi lebih digunakan di bidang komunikasi, hal ini sesuai dengan subjek penelitian yang difungsikan sebagai media komunikasi dan informasi.

Dalam kajian Weber (1990), ada beberapa langkah dalam analisis isi untuk mengumpulkan data diantaranya:

1. Menetapkan unit yang terekam, hal ini sangat penting dalam proses pengategorian data. Dalam metode ini dapat dilakukan dengan beberapa level :
  - a. Kata, yaitu mengklasifikasi masing-masing kata.
  - b. Paragraf, kalau sumberdaya manusia atau komputer yang tersedia terbatas, peneliti dapat mereduksinya dengan melakukan pengkodeaan berdasarkan paragraf. Namun hal ini sulit mendapatkan hasil yang *reliable* karena cakupannya terlalu luas.
  - c. Keseluruhan teks, hal ini dilakukan dalam pengecualian ketika teks tersebut tidak terlalu banyak, seperti cerpen, headline berita, dan berita koran,
2. Menetapkan kategori, ada dua tahap dalam menetapkan kategori. Pertama peneliti harus mengetahui apakah hubungannya eksklusif (spesial). Kedua, harus seberapa dekatkah hubungan antar unit dalam satu kategori,
3. Melakukan tes coding di teks sampel. Hal ini diupayakan agar tidak ada ambiguitas dalam kategori. Tahapan ini juga digunakan untuk merevisi hal-hal yang tidak tepat dalam skema klasifikasi,
4. Menilai akurasi atau reabilitas,
5. Dan merevisi aturan pengkodean.

Hampir sama seperti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Weber, Krippendorff juga mengemukakan tahapan-tahapan penelitian dengan menggunakan analisis isi.

Krippendorff (2004: 86) memberikan gambaran mengenai tahapan-tahapan yang ada di dalam penelitian. Yaitu skema penelitian analisis isi ke dalam 6 tahapan, yaitu:

- 1). *Unitizing* (peng-unit-an)
- 2). *Sampling* (pe-nyamling-an)
- 3). *Recording/coding* (perekaman/koding)
- 4). *Reducing* (pengurangan) data atau penyederhanaan data.
- 5). *Abductively inferring* (pengambilan simpulan) bersandar kepada analisa konstuk dengan berdasar pada konteks yang dipilih.
- 6). *Naratting* (penarasian) atas jawaban dari pertanyaaan penelitian.

*Unitizing*, adalah upaya untuk mengambil data yang tepat dengan kepentingan penelitian yang mencakup teks, gambar, suara, dan data-data lain yang dapat diobservasi lebih lanjut.

*Sampling*, adalah cara analis untuk menyederhanakan penelitian dengan membatasi observasi yang merangkum semua jenis unit yang ada. Dengan demikian terkumpul unit-unit yang memiliki tema/karakter yang sama. Dalam pendekatan kualitatif, sampel tidak harus digambarkan dengan proyeksi statistik. Dalam perdekatan ini kutipan-kutipan serta contoh-contoh, memiliki fungsi yang sama sebagai sampel. Sampel dalam bentuk ini digunakan untuk mendukung atas pernyataan inti dari peneliti.

*Recording* atau perekaman dalam tahap ini peneliti mencoba menjembatani jarak antara unit yang ditemukan dengan pembacanya. Perekamaan di sini dimaksudkan bahwa unit-unit dapat dimainkan/digunakan berulang ulang

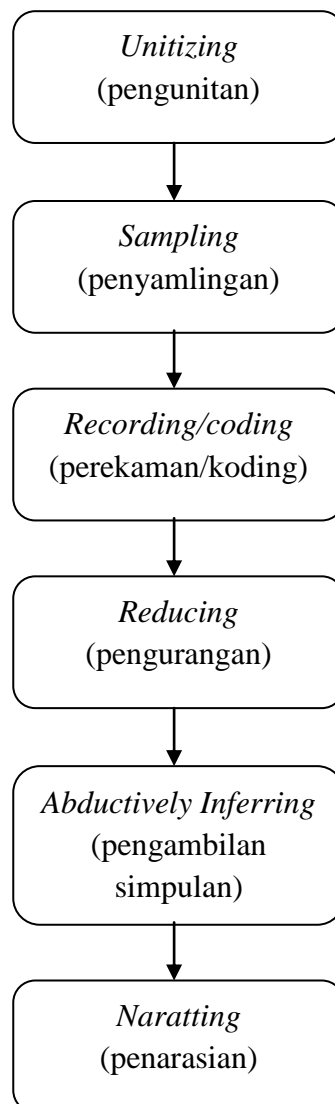
tanpa harus mengubah makna. Karena setiap rentang waktu memiliki pandangan umum yang berbeda, maka *recording* berfungsi untuk menjelaskan kepada pembaca bahwa data untuk dihantarkan kepada situasi yang berkembang pada waktu unit itu muncul dengan menggunakan penjelasan naratif dan atau gambar pendukung.

*Reducing*, tahap ini dibutuhkan untuk penyediaan data yang efisien. Secara sederhana unit-unit yang disediakan dapat disandarkan dari tingkat frekuensinya. Dengan begitu hasil dari pengumpulan unit dapat tersedia lebih singkat, padat, dan jelas.

*Inferring*, tahap ini mencoba menganalisa data lebih jauh, yaitu dengan mencari makna data unit-unit yang ada. Dengan begitu, tahap ini akan menjembatani antara sejumlah data deskriptif dengan pemaknaan, penyebab, mengarah, atau bahkan memprovokasi para *audience*/pengguna teks. *Inferring*, bukan hanya berarti deduktif atau induktif, namun mencoba mengungkap konteks yang ada dengan menggunakan konstruksi analitis (*analitical construct*). Konstruksi analitis berfungsi untuk memberikan model hubungan antara teks dan kesimpulan yang dituju.

*Narating*, merupakan tahapan yang terakhir. Narasi merupakan upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam narasi biasanya juga berisi informasi-informasi penting bagi pengguna penelitian agar mereka lebih paham atau lebih lanjut dapat mengambil keputusan berdasarkan hasil penelitian yang ada.

Sumber: Yudomahendro.wordpress.com



Bagan 1. **Tahapan – tahapan menganalisis data.**

Data merupakan uraian karakter melalui potongan-potongan film yang berisi gambar adegan, dan dialog yang diinterpretasi oleh peneliti kemudian dilakukan validasi atas data yang telah didapatkan.

Pendekatan dalam penelitian ini melalui pendekatan semiotika yang secara terminologis adalah ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Menurut Eco (1979) dalam bukunya

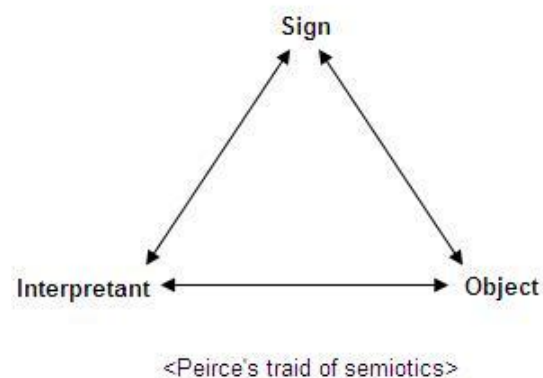


*A Theory of Semiotics* mengungkapkan bahwa semiotik sebagai “ilmu tanda” (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya yaitu cara berfungsinya, dan hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Semiotika atau ilmu tanda mengandaikan serangkaian asumsi dan konsep yang memungkinkan seseorang untuk menganalisis sistem simbolik dengan cara sistematis. Meskipun demikian, semiotika mengambil model awal dari bahasa verbal, bahasa verbal hanyalah satu dari sekian banyak sistem tanda yang ada di muka bumi. Kode morse, etiket, matematika, musik, rambu-rambu lalu lintas masuk dalam jangkauan ilmu semiotika. *Tanda* adalah sesuatu yang merepresentasikan atau menggambarkan sesuatu yang lain (di dalam benak seseorang yang memikirkan) (Denzin, 2009: 617).

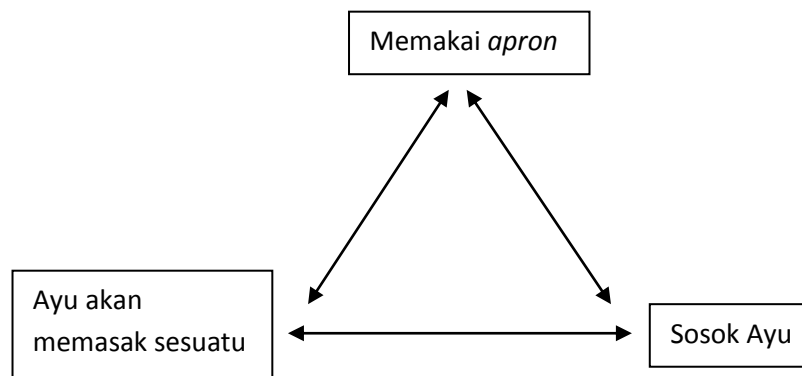
Berkenaan dengan hal tersebut, analisis semiotik merupakan upaya untuk mempelajari linguistik-bahasa dan lebih luas dari hal tersebut adalah semua perilaku manusia yang membawa makna atau fungsi sebagai tanda, dalam hal ini tokoh-tokoh dalam film *Petualangan Iko di Dunia Maya* sebagai subjek yang menyerupai manusia, hanya saja dalam bentuk tokoh animasi tiga dimensi. Bahasa merupakan bagian linguistik, dan linguistik merupakan bagian dari objek yang dikaji dalam semiologi, dalam hal ini bahasa melalui percakapan antara tokoh-tokoh yang ada pada film *Petualangan Iko di Dunia Maya* yang diwujudkan sebagai dialog.

Pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Peirce mengembangkan teori segi tiga makna (*triangle meaning*) yang terdiri atas tanda (*sign*) objek ( *object*), dan interpretan (*interpretant*). Menurut

Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.



Sumber Gambar :  
[http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/semiotics/semiotic\\_triad.jpg](http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/semiotics/semiotic_triad.jpg)



Pradopo (1987) juga menyebutkan bahwa semiotik Peirce terdiri dari 3 karakter tanda berdasarkan hubungan antara penanda dan petanda, ada tiga jenis tanda yang pokok yaitu ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda hubungan antara petanda dan penanda bersifat persamaan bentuk alamiah, indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan penanda dan petanda adalah hubungan

alamiah yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, dan simbol adalah tanda yang hubungan petanda dan petanda tidak bersifat alamiah. Hubungan yang terjadi adalah semau-maunya, hubungan terjadi berdasarkan perjanjian (konvensi) dalam masyarakat. Sebuah sistem tanda yang utama yang menggunakan lambang adalah bahasa. Arti simbol ditentukan oleh perjanjian dalam masyarakat (Pradopo, 2007:121-122).

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” atau *resemblance* sebagaimana dapat dikenali pemakaiannya sebagai contoh gambar cap jempol adalah tanda bahwa itu adalah ikon dari ibu jari, kemudian gambar masjid yang mewakili masjid yang sebenarnya.
2. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Pengertian ini dapat dijelaskan bahwa sebuah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat. Sebagaimana jika terdapat asap berarti ada api, jika terdapat halilintar berarti akan turun hujan, jika air laut surut maka kemungkinan akan terjadi tsunami.
3. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Simbol akan berbeda antara daerah satu dengan daerah lainnya karena hukum atau konvensi dari suatu daerah dapat berbeda. Sebagai contoh dalam hal bendera. Di daerah Yogyakarta bila terdapat bendera berwarna putih maka ada kematian di daerah tersebut, sedangkan di daerah Klaten akan berbeda, disana bendera yang artinya ada kematian di daerah tersebut warnanya adalah kuning. Jika di beberapa tempat tanda V yang mengangkat dua jari tengah dan jari manis yang

berarti perdamaian di beberapa tempat lain, serta dapat pula sebagai lambang kemenangan, dan hinaan di beberapa tempat lainnya.

Sumber : (Pradopo, Rachmat Djoko. 2007. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)

Dengan demikian maka data yang dianalisis dengan semiotika Charles Sanders Peirce akan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

- a.) Data mengenai masing-masing objek dipilah-pilah,
- b.) Data kemudian dianalisis melalui unit analisis semiotik Charles Sanders Peirce dengan gambar adegan dan dialog.
- c.) Dari unit analisis tersebut kemudian diinterpretasikan oleh peneliti,
- d.) Hasil dari analisis dan interpretasi tersebut akan ditarik kesimpulan.

Validitas dalam analisis isi agak berbeda dengan penelitian yang lain, validitas di sini bukan bermakna hubungan antara dua variabel atau teori. Namun, validitas di sini berada di antara klasifikasi skema atau variabel yang berasal dari itu dengan interpretasi yang menghubungkan isi dengan sebab-sebabnya. Klasifikasi skema adalah upaya peneliti mengkategorikan berbagai kata yang memiliki kata yang maknanya berdekatan (atau sama). Dengan demikian akan memudahkan data dikumpulkan dan diolah dalam analisa statistik. Oleh karenanya, pengkategorian kata harus berdasarkan kecermatan dalam menangkap makna yang ada. (Weber, 1990: 30).

Validasi Data menggunakan triangulasi dengan *expert judgement* yang merupakan proses penyokongan bukti terhadap temuan, analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan peneliti yang berasal dari:

- a. Individu (*informan*) yang berbeda,

- b. Tipe atau sumber data (wawancara, pengamatan dan dokumen), serta
- c. Metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan dan dokumentasi).

Pada penelitian ini, yang menjadi *informan* adalah :

- 1.)Gangsar Waskito selaku A/N Direktur PT. Studiokasatmata, serta pimpinan produksi film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya.
- 2.)Andi Haryanto S.Sn., M.Sn selaku dosen ISI (Institut Seni Indonesia) ahli Audio Visual dan Desain Komunikasi Visual.

Data yang telah didapatkan oleh peneliti kemudian diberikan untuk diteliti dan divalidasi oleh bapak Gangsar Waskito, kemudian data yang telah tervalidasi kebenarannya diinterpretasikan oleh peneliti kedalam bentuk deskripsi untuk menjawab rumusan masalah dan divalidasi oleh bapak Andi Haryanto S.Sn., M.Sn.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Film Animasi Tiga Dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya**

Film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya merupakan film yang dibuat berdasarkan pesanan dari Depkominfo (Departemen Komunikasi dan Informatika), yang membutuhkan waktu selama tiga sampai empat bulan proses pengerjaannya dan selesai pada tahun 2009. Produksi film tersebut dipimpin oleh Gangsar Waskito, dan membutuhkan delapan orang kru atau animator. Program yang digunakan untuk menghasilkan film tersebut adalah *Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, 3Ds Max 2008, Sony Vegas*, dan *Nero*. Tujuan yang ingin disampaikan melalui film tersebut adalah mensinergikan orang tua dan anak dalam menggunakan internet secara bijak. Menurut Gangsar, cara pengimplemetasiannya adalah “pertama-tama harus datang dari keluarga. Orang tua hendaknya mendiskusikan kepada anaknya tentang penggunaan *Parental Control*. Intinya bukan untuk membatasi namun melindungi. Dengan keterbukaan ini diharapkan anak akan menggunakan internet secara bijak.” Target *audience* dari film tersebut adalah umumnya keluarga dan khususnya anak-anak dan remaja di bawah 18 tahun atau pengguna internet dengan pengawasan orang tua.

Selain berperan sebagai kepala produksi, Gangsar Waskito juga berperan sebagai penulis naskah. Berikut ini pernyataan Gangsar saat ditanyai tentang proses mendapatkan ide kreatifnya : “Sebagaimana biasanya seorang penulis ketika mendapatkan cerita, duduk dan menulis. Nilai tambah yang ditawarkan dalam film Petualangan Iko di Dunia Maya, adalah penggambaran Iko saat

berselancar di Internet.” Lewat cerita tersebut Gangsar ingin memberikan informasi sekaligus hiburan kepada penonton dan menyisipkan nilai-nilai tentang kepercayaan antara anak-anak dan orang tua dan tentang internet yang bermanfaat namun bisa juga merusak serta tentang berinternet secara bijak.

Berikut ini adalah tim produksi film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya :

Gangsar Waskito adalah sebagai :

| <b>Jabatan</b>     | <b>Tugas</b>   |
|--------------------|--|
| 1. Sutradara       | Memimpin tim kreatif produksi berjalan sesuai visinya.                               |
| 2. Penulis Naskah  | Menulis naskah cerita yang sesuai dengan keinginan klien.                            |
| 3. Kepala Produksi | Memastikan produksi berjalan sesuai jadwal yang sudah disepakati.                    |
| 4. Editor          | Menyusun gambar hasil render compositing hingga menjadi satu kesatuan film yang utuh |

Kemudian anggota yang lain adalah sebagai berikut :

| <b>Nama</b>    | <b>Jabatan</b>                          |
|----------------|---|
| Muhammad Ihlas | <i>Art Director</i> , Desain lingkungan |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Hilma Fauza Khurry Roy     | Desain karakter, animator, kompositor, <i>Storyboard Artist, Dir of Photography.</i> |
| Muhammad Fredo Sahrul Alam | <i>Technical Director, Rigger, Modeler, VFX Director</i>                             |
| Arif Suranto               | <i>Modeler, Teksturer</i>  |
| Bimo Suryojati             | <i>Music Dierctor, Foley Artist, Checker</i>   |
| Oni Suandiko               | Animator   |
| Angga                      | Animator   |
| Galih Windu Adi            | Animator, <i>Lightingman, Renderman</i>  |

### Sinopsis

Iko diberi tugas pekerjaan rumah yang sulit dari sekolah. Maka dari itu Papa memperkenalkannya dengan internet. Iko pun mengetahui dengan alat bantu ini, ia bisa mencari informasi hampir apapun. Dari situ munculah ide nakalnya. Saat sedang sendiri Iko berniat untuk membuka situs dewasa. Ia tidak sadar bahwa ada sosok misterius yang selalu mengawasi gerak-geriknya saat berinternet.

### Tokoh atau Karakter

Iko : Anak SD kelas 5 yang bandel dan gemar nge-game.  
Papa : Seorang bapak yang bijak dan lemah lembut.  
PAL : Program Parental Control yang diinstall Papa untuk mengawasi Iko saat berinternet.  
Mama (suara) : Seorang ibu yang tegas dan keras.



## B. Visualisasi Tokoh atau Karakter

Karena desain karakter yang asli telah hilang, dan hanya tinggal film jadinya saja yang ada, maka penulis membuat kembali karakter dalam bentuk dua dimensi yang menggunakan karakter aslinya sebagai model, guna mempermudah penjabaran setiap karakter.

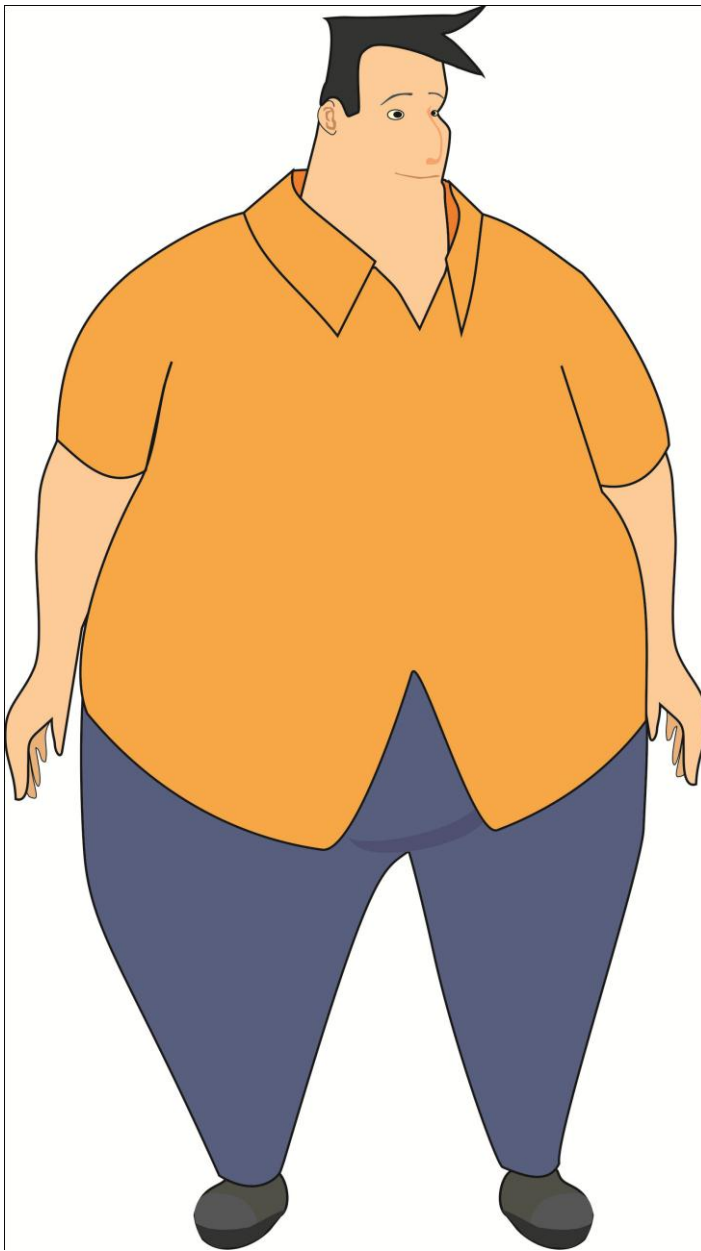


### Iko

Anak kelas 5 SD yang bandel dan gemar nge-game.

Visual : Mempunyai rambut yang kaku bermodel *spiky* berwarna ungu kebiruan, seperti ciri-ciri anak modern. Mengenakan kaos berwarna kuning dan bertuliskan Kasatmata dilengkapi dengan logonya.

Interpretasi : Iko adalah seorang anak SD kelas 5, berarti dia berusia antara 10-11 tahun, yang artinya sudah memasuki masa kanak-kanak akhir seperti teori Piaget. Sikap yang sering ditunjukkan oleh karakter ini adalah bandel, ingin tahu, dan terkadang menggunakan cara-cara yang tidak seharusnya hanya untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan. Seperti anak pada umumnya, terkadang Iko juga membangkang pada ayahnya.



### Papa

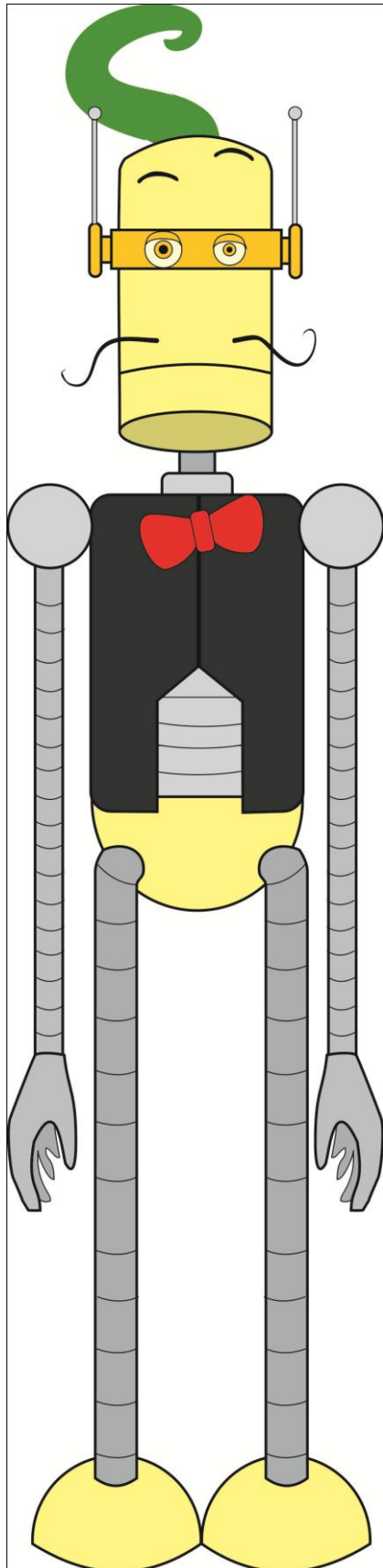
Seorang bapak yang bijak dan lemah lembut.

Visual :

Mempunyai rambut biasa berwarna hitam. Memiliki wajah yang ramah, senyum lembut dan badan yang cukup besar dan gemuk. Menggunakan baju atau sejenis pakaian berwarna keorange-an serta celana ungu kebiruan.

Interpretasi :

Papa adalah orang tua dari Iko atau lebih jelasnya adalah ayah Iko. Sikap yang ditunjukkan Papa adalah kasih sayang kepada anaknya, dan juga tetap lembut meskipun mendapatkan perlakuan kasar dari anaknya. Papa memasang program PAL pada komputer agar anaknya tidak menyalahgunakan internet dan menggunakan internet untuk hal-hal yang lebih berguna. Papa adalah sosok ayah yang lembut dan bertanggung jawab.



### PAL (Program Parental Control)

Program Parental Control yang diinstall Papa untuk mengawasi Iko saat berinternet.

Visual :

Sebuah program yang divisualisasikan dalam bentuk robot. Berwarna kuning dan abu-abu serta hitam. Menggunakan dasi kupu-kupu dan memiliki sejenis benda dikepalanya yang berwarna hijau. PAL terlihat seperti seorang pelayan dengan penampilannya yang sopan dan kumisnya yang menjadi ciri khasnya.

Interpretasi :

PAL adalah sebuah program untuk mendampingi Iko saat berinternet, maka ia mengawasi situs apa yang ingin dibuka oleh Iko. Ia memberikan segala informasi tentang kejahatan yang ada di internet, selain itu dia juga membantu dalam memilih situs mana yang sewajarnya dibuka. Sikap yang sering ditunjukkan oleh PAL adalah sikap dimana PAL menjunjung tinggi kesopanan dan dia mengambil keputusan maupun referensi dari data-data yang sudah valid maupun survei.

### C. Kategori Adegan Film Petualangan Iko di Dunia Maya

Berdasarkan film yang berdurasi 14 menit 7 detik, yang terdiri dari 103 adegan, dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan analisis dan interpretasi dengan semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu : realita, khayalan, perubahan sikap atau tingkah laku, kontradiksi, dan penyadaran. Penyajian data melalui gambar atau *screen shot* atau potongan setiap adegan, dengan melihat teknik *shot* kamera, dimana setiap teknik memiliki fungsi dan makna yang berbeda, yaitu :

- *Long shoot/Wide Shot (LS/WS)*: Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan kapan sesuatu yang berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bisa diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah secara *full body*.
- *Medium shots (MS)*: Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan suasana yang berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bisa diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah secara setengah badan.
- *Close-up (CU)*: Disebut juga *intimate shot*. Untuk menghasilkan gambaran orang, objek, atau tindakan yang terlihat besar, sehingga bisa mendapatkan informasi yang detail tentang objek, serta bisa menunjukkan ekspresi tokoh.
- *Extreme Long Shot (XLS)*: Digunakan untuk menunjukkan lingkungan *urban*, *suburban*, *rural*, pegunungan, gurun, laut, dan lain-lain. Juga digunakan untuk menunjukkan kondisi siang, malam, musim dingin, musim panas, dan lain sebagainya.

- *Very Long Shot (VSL)*: Memperlihatkan lebih jelas lagi tentang siapa dan dimana subjek berada.

Keterangan :

Signifier : Penanda

Signified : Petanda

Interpretasi : Proses komunikasi melalui lisan atau gerakan antara dua atau lebih pembicara yang tak dapat menggunakan simbol-simbol yang sama, baik secara simultan (dikenal sebagai interpretasi simultan) atau berurutan (dikenal sebagai interpretasi berurutan). (Wikipedia.com)

Penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Jadi, petanda adalah aspek mental dari bahasa (Bertens, 2001:180).

## 1. Realita

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan realita, realitas atau keadaan yang sebenarnya yang terjadi di dalam kehidupan yang bersifat realistis yang sebenarnya.

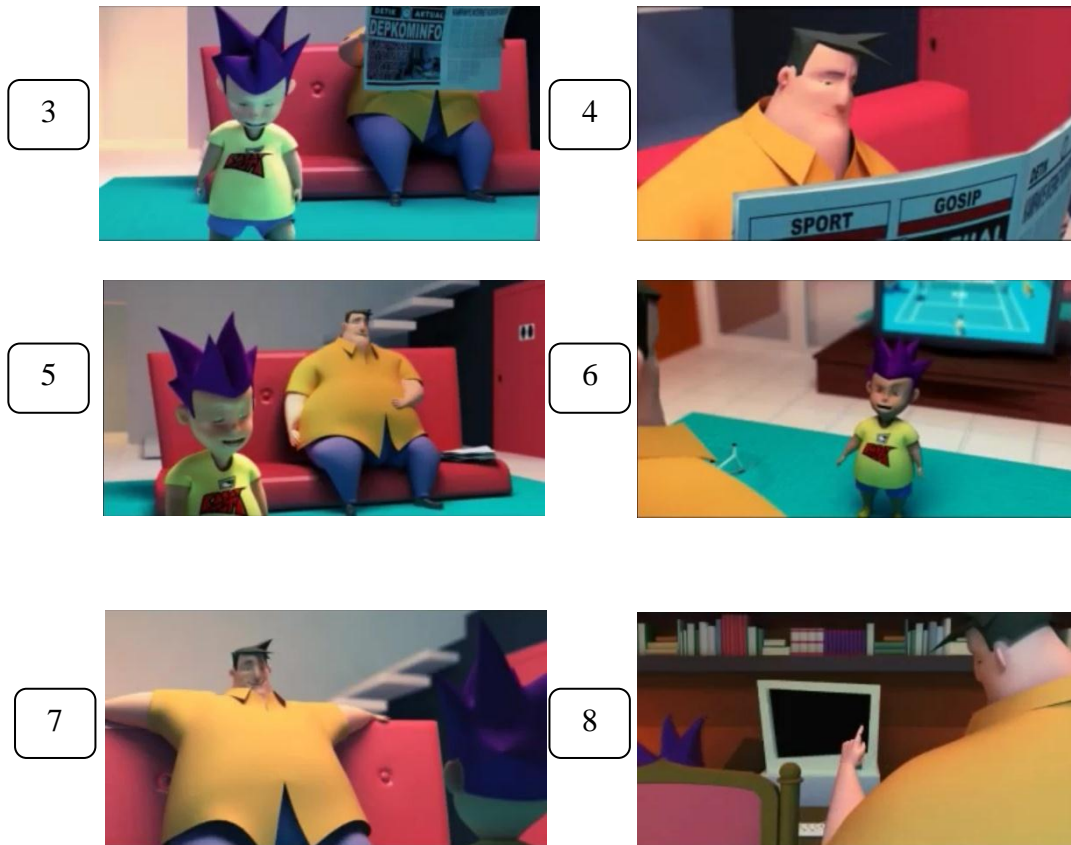
Adegan no. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

1



2





Adegan – adegan awal yang ada dalam film, jenis film ini adalah non-teaterikal dan karakter-karakter yang ada adalah karakter manusia yang telah dideformasi.

Deskripsi :

Papa dan Iko ada di ruang tamu atau ruang keluarga kemudian Mama menyuruh Iko untuk mengerjakan PR dan Papa diminta untuk membantu Iko.

Analisis :

Adegan 1 : Tempat atau *setting* tempatnya yaitu di sebuah rumah, tepatnya di ruang keluarga. Papa sedang membaca koran dan Iko sedang bermain *game* sejenis Nintendo Wii.

- Visual
  - Signifier : Sofa besar, televisi besar, kegiatan Papa membaca koran dan Iko bermain *game*.
  - Signified : Tempat adalah ruang keluarga, untuk bersantai keluarga.
  - Interpretasi : Suasana seperti ini merupakan suasana dimana keluarga saling berkumpul, saat Papa sudah pulang kantor, dan Iko sudah pulang dari sekolah. Adanya teknologi *game* seperti Nintendo Wii menandakan bahwa mereka hidup di era modern.

Adegan 2 : Terlihat bahwa Iko sedang memegang alat yang digunakan untuk bermain *game*. Papa sedang duduk santai di sofa sambil membaca koran.

- Visual
  - Signifier : Benda yang dipegang oleh Iko, tingkah-laku Iko yang mengayun-ayunkan tangannya, Papa memegang koran.
  - Signified : Iko bermain *game* dengan menggerakkan tubuhnya, Papa membaca koran dengan memegangnya menggunakan kedua tangannya sambil duduk di sofa.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog  
 Mama : “ Iko! PRnya dikerjain dulu!”  
 Iko : “Ntar ma, nanggung nih.”  
 Mama : “Se-ka-rang.”
  - Signified : Mama menyuruh Iko untuk mengerjakan PRnya.

- Interpretasi : Iko dan Papa sama-sama menikmati kegiatan yang sedang mereka lakukan. Hal ini juga terlihat pada dialog, dimana Mama menyuruh Iko untuk mengerjakan PR dan Iko menjawabnya seperti dia ingin lebih lama bermain *game* dan ingin menunda mengerjakan PRnya.

Adegan 3 : Iko terlihat lemas dan menghela nafas seperti kecewa, sementara Papa masih membaca koran.

- Visual
  - Signifier : Iko menundukkan kepalanya, bahunya turun dan menghela nafas.
  - Signified : Iko kecewa
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog  
Iko : *(sigh)* “Iya ma..”
  - Signified : Iko menuruti Mama
  - Interpretasi : Iko kecewa karena disuruh mengerjakan PR oleh ibunya, sehingga ia tidak dapat melanjutkan bermain *game*.

Adegan 4 : Posisi papa saat membaca koran diambil secara *medium close up*, untuk memperlihatkan ekspresi Papa. Papa masih duduk di sofa dan membaca koran.

- Visual
  - Signifier : Tingkah-laku Papa membaca koran
  - Signified : Papa sedang membaca koran
- Audio



- Signifier :

Dialog

Mama : “Pa! Bantuin PRnya Iko!”

Papa : “Ya, bentar lagi.”

Mama : “Se-ka-rang.”

Papa : (*sigh*) “Iya ma..”

- Signified : Papa awalnya menolak, kemudian menuruti Mama.
- Interpretasi : Papa sedang asik membaca koran sehingga waktu Mama memintanya untuk membantu Iko, Papa sempat menolaknya, tetapi pada akhirnya ia menyetujui dan mematuhi Mama. Disini terlihat bahwa Mama bersikap tegas dari kata-katanya “Se-ka-rang.” dimana ia tidak ingin dibantah. Papa yang mengetahui maksud dari Mama itupun hanya menurut, karena ia juga berkewajiban untuk membantu anaknya dan sebagai suami ia mendengarkan istrinya, meskipun ia ingin membaca koran.

Adegan 5 : Papa berhenti membaca koran, dan Iko berhenti bermain *game*, Latar belakang masih di ruang keluarga, ekspresi terlihat kecewa, bahu turun dan menghela nafas.

- Visual

- Signifier : Raut wajah Iko dan Papa yang lesu, alis turun dan badan lemas.
- Signified : Iko dan Papa kecewa

- Audio

- Signifier :

Dialog

Mama : “Pokoknya PR harus selesai sebelum makan malam.”

Papa&Iko : “Iya ma..”

- Signified : Iko dan Papa diminta untuk menyelesaikan PR sebelum makan malam.
- Interpretasi : Iko dan Papa tidak bisa membantah Mama, maka mereka mengiyakan perintah Mama, meskipun sebenarnya mereka masih memiliki rasa terpaksa meninggalkan hal-hal yang mereka sukai untuk sementara waktu. Disini terlihat bahwa seorang ibu memiliki kekuatan untuk mengatur kegiatan yang ada di keluarga.

Adegan 6 : Latar belakang masih diruang keluarga, Iko mencoba berbicara pada Papa tentang PRnya yaitu untuk membuat karangan tentang *heather* (sejenis bunga). Diperlihatkan dari sudut kamera dimana mengambil gambar Iko yang sedang berbicara dengan Papa, dan Papa yang sedang mendengarkan Iko.

- Visual
  - Signifier : Iko menghadap kearah Papa dan berbicara
  - Signified : Iko berbicara dengan Papa
- Audio
  - Signifier :

Dialog

Iko : “Pa, Iko disuruh buat karangan nih.. tentang *heather*.”

Papa : “Wah, gampang itu.”

Iko : “Jadi papa tau?”

- Signified : PR Iko adalah membuat karangan tentang *heather*
- Interpretasi : Iko memberi tahu Papa tentang PRnya. Kemudian Papa awalnya terlihat seperti mengerti tentang PR tersebut.

Adegan 7 : Latar belakang masih diruang keluarga, Papa duduk santai dan Iko berdiri, mereka saling berbicara satu sama lain.

- Visual

- Signifier : Papa menarik kedua tangannya kebelakang sofa
- Signified : Pose Papa bersantai

- Audio

- Signifier :

Dialog

Papa : (senyum) “Hehe..enggak.”

Iko : “Yaah..”

Papa : “Sst, sini.”

- Signified : Papa tidak tahu tentang *heather*
- Interpretasi : Papa awalnya terlihat seperti ia mengerti tentang PR tersebut. namun seketika ia waktu Iko bertanya apakah Papa tahu atau tidak, papa tersenyum dan menjawab tidak. Disini terlihat bahwa Papa awalnya ingin terlihat pintar didepan anaknya, tetapi hal itu juga dapat diartikan bahwa ia hanya ingin menggoda anaknya.

Adegan 8 : Papa membawa Iko kedepan sebuah komputer. Mereka duduk berhadapan dengan komputer tersebut, kemudian Papa mulai menghidupkan komputer sambil mencoba mengambil perhatian Iko.

- Visual

- Signifier : Papa dan Iko duduk didepan komputer, Papa mengacungkan satu jari telunjuk
- Signified : Papa menghidupkan komputer

- Audio

- Signifier :

Dialog

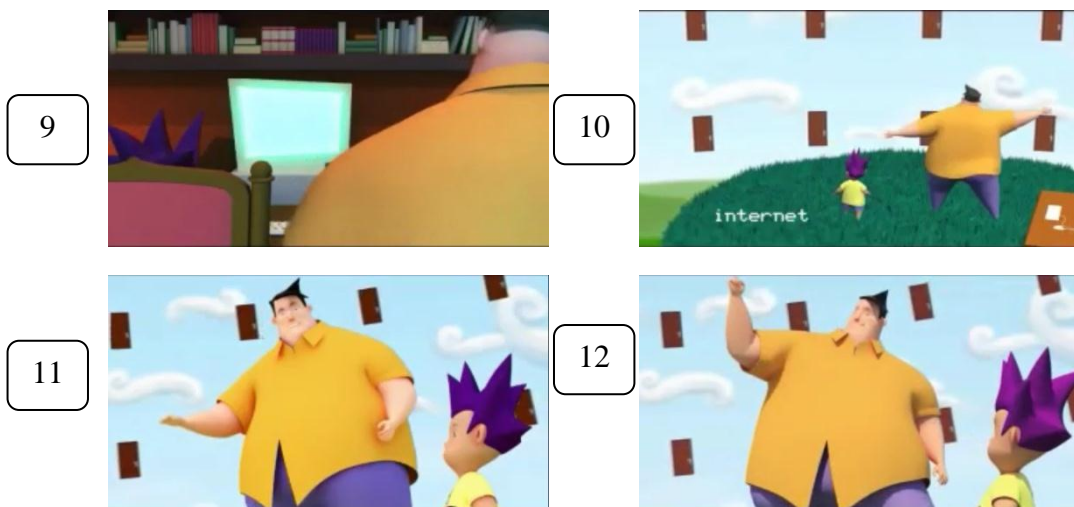
Papa : “*Watch this.*” (menyalakan komputer)

- Signified : Papa ingin Iko melihat apa yang akan dilakukannya
- Interpretasi : Papa mencoba mengambil perhatian Iko dan menghidupkan komputer tersebut, seakan-akan solusi masalah yang mereka hadapi ada didalam komputer.

## 2. Khayalan

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan khayalan, imajinasi atau mimpi, sehingga sesuatu yang tidak benar-benar terjadi atau sesuatu yang tidak nyata.

Adegan no. 9, 10, 11, 12.



Adegan 9 : Komputer mulai hidup, Papa dan Iko memperhatikan komputer dan dalam sekejap mereka seakan masuk kedalam komputer. Iko duduk dikursi utama, sedang Papa dikursi sebelahnya yang lebih kecil.

- Visual
- Signifier : Cahaya dari layar

- Signified : Cahaya dari layar menyebar hingga Papa dan Iko tertutup cahaya
- Audio
- Signifier :  
Dialog  
Iko : “Woowww..”
- Signified : Iko takjub
- Interpretasi : Didalam film animasi tiga dimensi ini diperlihatkan seakan-akan tokoh mampu masuk ke dunia maya, sehingga petualangannya pun menjadi lebih menarik. Tokoh Iko terlihat *excited* saat komputer mulai dihidupkan.

Adegan 10 : Papa dan Iko masuk ke dunia maya, terlihat mereka sedang berdiri diatas sebuah bukit hijau dan disekelilingnya ada banyak pintu-pintu yang seakan melayang diudara. Kemudian Papa menjelaskan tentang internet.

- Visual
- Signifier : Papa dan Iko berada disuatu tempat yang dipenuhi oleh pintu-pintu yang melayang
- Signified : Papa dan Iko seolah berada di tempat yang tidak nyata
- Audio
- Signifier :  
Dialog  
Papa : “Selamat datang di internet! Internet dikembangkan awalnya oleh departemen pertahanan Amerika pada tahun 60-an, mereka menghubungkan beberapa komputer untuk dijadikan media komunikasi hingga akhirnya berkembang luas menjadi sebuah surga informasi.”

- Signified : Papa menjelaskan tentang sejarah internet
- Interpretasi : Pintu-pintu yang seakan melayang diudara tersebut, mustahil terjadi didunia nyata, maka hal tersebut juga untuk memunculkan kesan bahwa mereka sedang berada didunia paralel. Pintu-pintu tersebut jumlahnya banyak dan semuanya masih tertutup, seakan-akan ada sesuatu dibalik pintu-pintu tersebut.

Adegan 11 dan 12 : Papa menjelaskan bahwa dengan internet manusia dapat memperoleh informasi tentang apa saja. Adegan 11 dan 12 saling terhubung karena berada pada satu *angle* kamera.

- Visual
  - Signifier : Gestur Papa dalam menjelaskan sambil mengangkat tangannya, ekspresi Papa tersenyum

- Signified : Papa bersemangat dalam menjelaskan tentang internet

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “Informasi?”

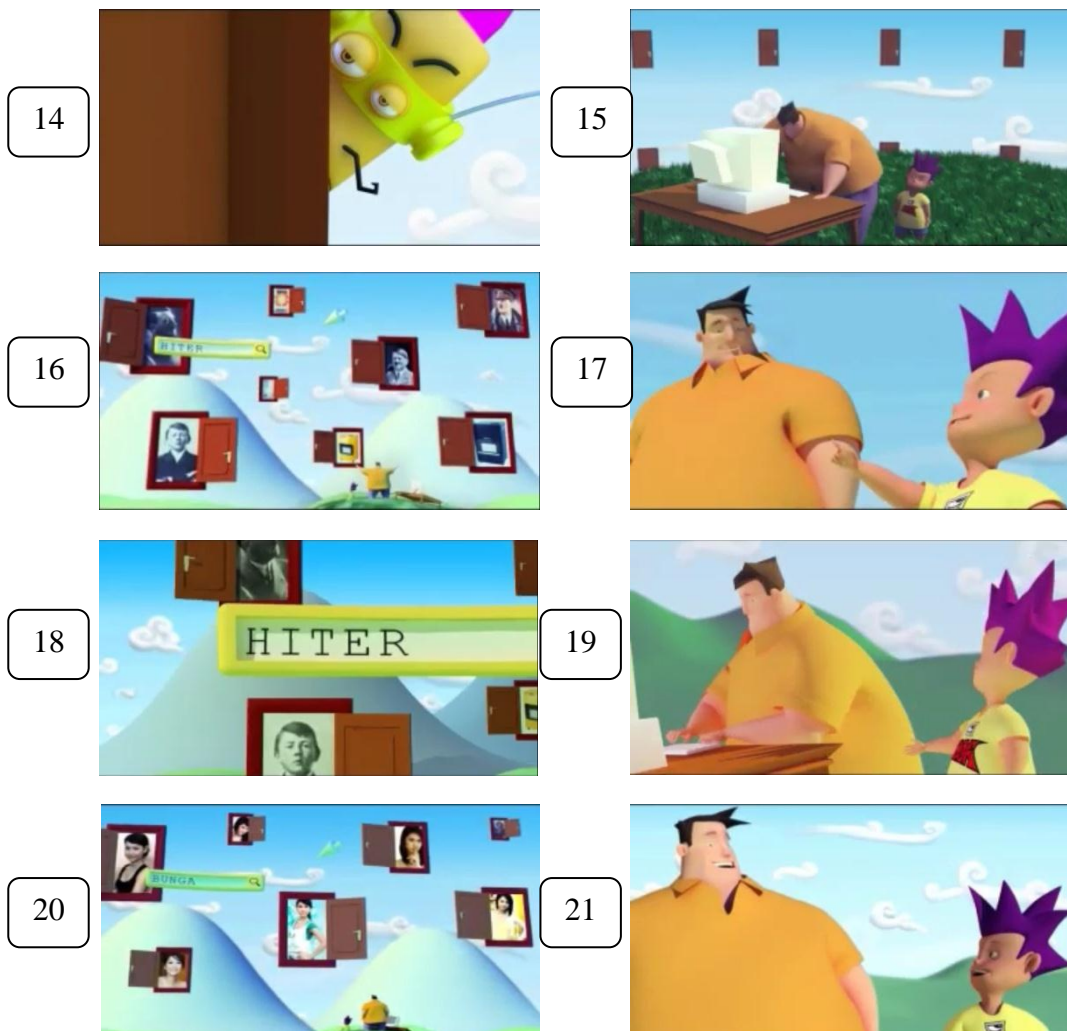
Papa : “Internet menembus batas geografi antara manusia dan belahan dunia manapun, nggak ada batas jarak dan waktu, setiap manusia bisa mempelajari apa aja yang dia mau di internet.”

- Signified : Papa menjelaskan bahwa internet tidak dibatasi ruang dan waktu
- Interpretasi : Papa bersemangat dalam menjelaskan tentang internet, terlihat dari gesturnya yang luwes dalam menjelaskan dan ekspresi wajahnya saat menjelaskan. Papa juga memiliki pengetahuan umum

tentang internet dan berpendapat bahwa internet merupakan sesuatu yang hebat.

Adegan no. 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21.

Adegan no 14 merupakan adegan dimana ada sesosok makhluk yang bersembunyi dibalik salah satu pintu yang melayang, lokasinya adalah di dunia maya, dapat diinterpretasikan dunia khayalan Iko dan Papa.



Adegan 14 : dari salah satu pintu ada sosok seseorang yang berbentuk tidak seperti manusia pada umumnya, berwarna kuning dan matanya bulat dan memiliki kumis.

- Visual
  - Signifier : Makhluk berwarna kuning melihat kearah Papa dan Iko dari balik pintu yang melayang
  - Signified : Makhluk tersebut mengawasi Papa dan Iko
  - Interpretasi : Sosok misterius itu mengawasi Papa dan Iko dari kejauhan, seolah-olah ia memiliki suatu keterikatan dengan mereka. Sosok tersebut lebih mirip dengan robot daripada manusia, terlihat dari bentuk wajah, dan telinga yang menyerupai lingkaran sejenis sekrup yang besar.

Adegan 15 : Pada tempat itu ada sebuah komputer lengkap dengan mejanya, seperti yang ada pada ruang keluarga tadi. Papa sedang mengetik sesuatu pada komputer.

- Visual
  - Signifier : Papa mencondongkan tubuhnya dan menggerakkan jarinya pada *keyboard* komputer, disekitar Papa dan Iko masih banyak pintu yang melayang.
  - Signified : Papa dan Iko masih di dunia maya, Papa mengetik sesuatu.
- Audio
  - Signifier :

Dialog

Papa : “Ah, tadi apa? O iya, tinggal ketik disini.”



- Signified : Papa lupa dan kemudian ingat dan mengetik sesuatu
- Interpretasi : Dari dialognya dapat diketahui bahwa Papa sedang mengetik tentang hal-hal yang dapat membantu Iko mengerjakan PRnya.

Adegan 16 : Pintu yang tadinya tertutup, dapat terbuka setelah Papa mengetik dan menekan *enter* pada komputer. Gambar-gambar yang muncul dari pintu-pintu tersebut sebagian besar merupakan gambar Hitler, seorang tokoh pemimpin Nazi.

- Visual
  - Signifier : Pintu-pintu yang melayang terbuka dan didalamnya terdapat gambar Hitler dan alat-alat pemanas.
  - Signified : Pintu-pintu yang melayang menunjukkan informasi yang dicari.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog  
Papa : “Wuuuaallaaa!”
  - Signified : Papa bersemangat dalam menunjukkan hasil pencarian lewat internet.
  - Interpretasi : Pada Pintu-pintu tersebut muncul informasi atau gambar tentang sesuatu yang telah ditulis oleh Papa. Seperti ungkapan internet adalah jendela dunia, disini digantikan oleh pintu.

Adegan 17 : Iko menunjuk kearah pintu-pintu tersebut sambil berbicara kepada Papa bahwa informasi yang diperlihatkan pada pintu-pintu yang melayang tersebut bukan apa yang dia maksud.

- Visual

- Signifier : Gestur Iko menunjuk kearah pintu-pintu tersebut, sambil wajahnya menghadap ke Papa dan mulai berbicara.
- Signified : Iko berbicara kepada Papa tentang informasi pada pintu-pintu tersebut.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “Mm..pa, kayaknya bukan yang ini deh.”

Papa : “Hm, aneh padahal papa udah ketik.”

- Signified : Iko merasa bahwa itu bukan informasi yang diinginkan.
- Interpretasi : Iko memberitahu Papa bahwa itu bukanlah informasi yang dimaksud olehnya, yang berarti informasi yang diketik oleh Papa itu salah. Disini untuk membuat penonton seperti bertanya-tanya apa sebenarnya yang salah.

Adegan 18 dan 19 : tulisan “*HITER*” pada *bar* yang menunjukkan bahan atau informasi yang dicari. Iko memberitahu Papa bahwa itu bukanlah informasi yang ia maksud.

- Visual

- Signifier : Pada papan yang melayang muncul kata “Hiter”, Iko menggerakkan tangannya dan berbicara pada Papa, Papa beraksi dengan mengetik di komputer.
- Signified : Iko berbicara dengan Papa tentang tulisan yang ada pada papan yang melayang tersebut.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “Yah..papa payah, *heather* mah tulisannya nggak kayak gitu. H-e-a-t-h-e-r. Dia itu bunga pa, bunga..”

- Signified : Iko memberi tahu bahwa Papa salah ketik dan mengeja *heather* untuk Papa.
- Interpretasi : Disini dimasukkan unsur humor juga, yang gunanya adalah untuk membuat penonton terhibur dan sekaligus untuk selingan. Karena Papa mengetik “*HITER*” maka yang muncul adalah gambar-gambar yang memiliki kesamaan dalam kata tersebut, salah satunya adalah Hitler, seorang tokoh fasis yang sudah sangat terkenal dan *hiter* (pemanas air).

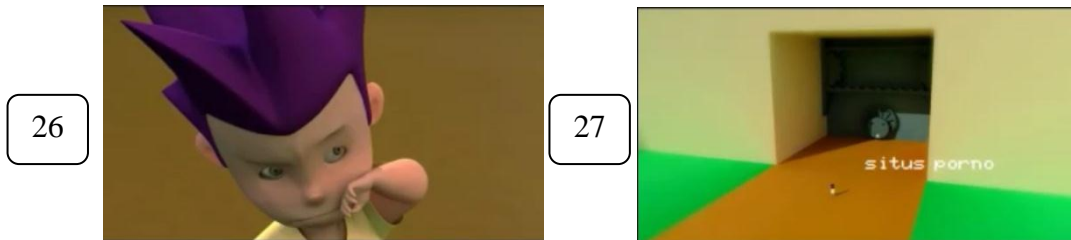
Adegan 20 dan 21 : Pada saat pintu-pintu yang melayang terbuka, didalamnya ada gambar-gambar atau foto yang sebagian besar adalah gambar-gambar dari Bunga Citra Lestari yang merupakan seorang aktris cantik.

- Visual

- Signifier : Muncul gambar-gambar seorang wanita dari pintu-pintu yang melayang, ekspresi Papa dan Iko tersenyum satu sama lain.
- Signified : Iko dan Papa menyukai gambar yang keluar dari pintu-pintu tersebut.
- Interpretasi : Setelah melihat gambar-gambar tersebut, Papa dan Iko tersenyum satu sama lain. Disini dimasukkan lagi unsur humor dimana laki-laki menyukai wanita yang cantik, dan ekspresinya menunjukkan kesukaan.

-

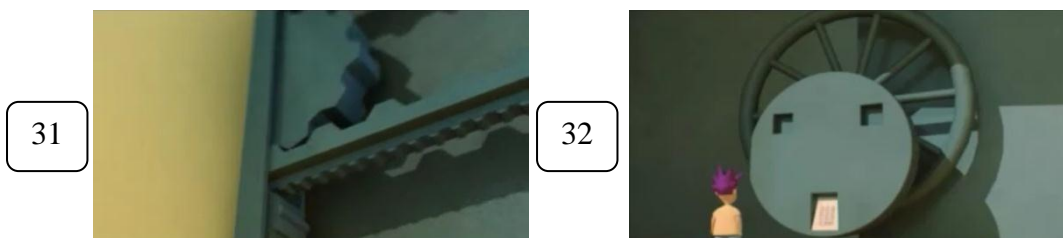
Adegan No. 26 dan 27.

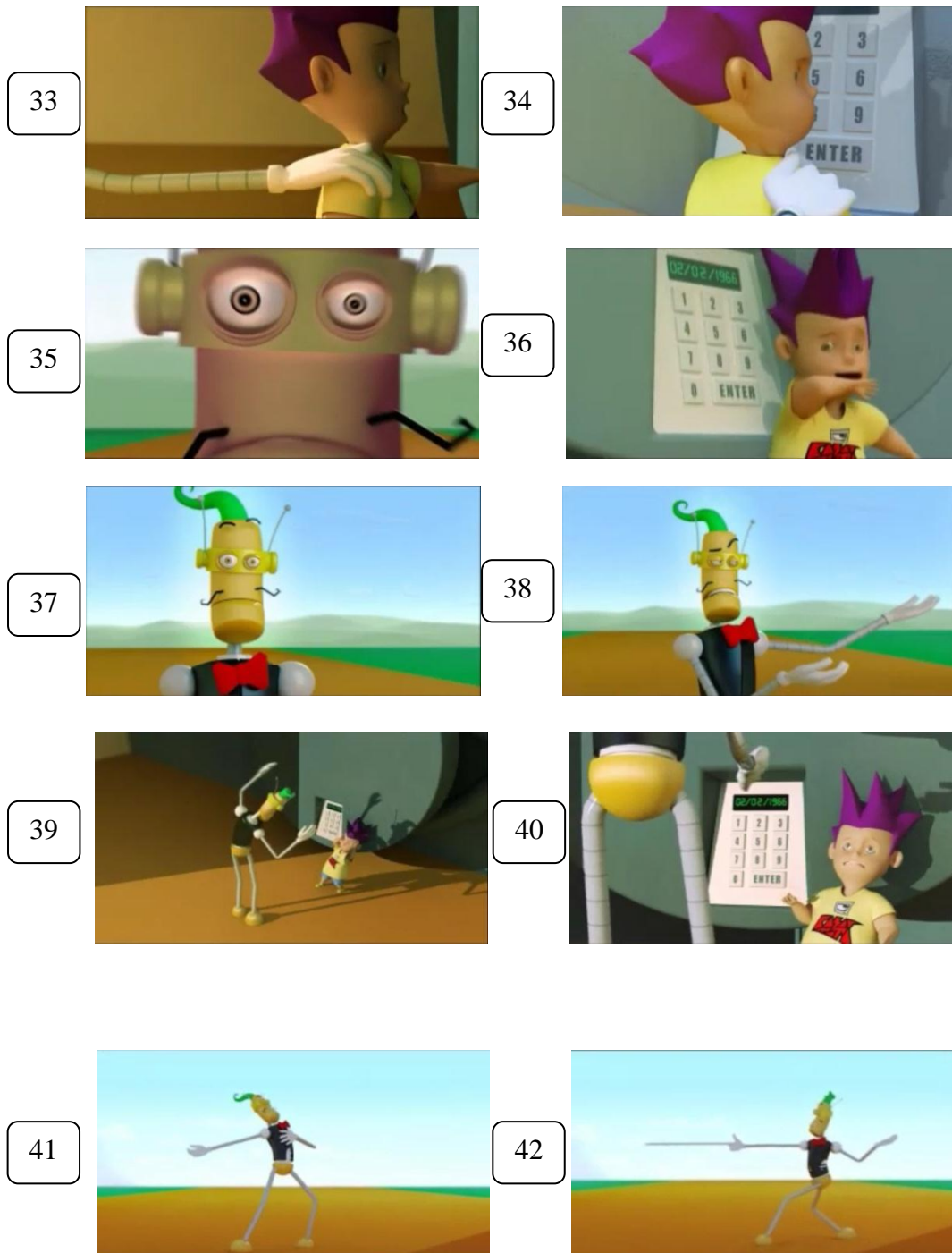


Adegan 26 : Iko seakan-akan masuk lagi ke dunia maya dan didepannya terdapat gerbang yang besar, terlihat dari perbandingannya dengan tubuh Iko. Pada bagian kanan terdapat keterangan situs porno.

- Visual
  - Signifier : Iko mengangkat tangannya, terdapat gerbang yang besar di depannya, terdapat tulisan situs porno.
  - Signified : Iko mengangkat tangannya untuk melindungi matanya, Iko berada di depan gerbang menuju situs porno
  - Interpretasi : Gerbang yang besar itu seperti menjadi jarak antara Iko dan informasi yang ingin didupatkannya tentang sesuatu yang porno tersebut. Dengan cara mengetik sesuatu di komputer akan membawa Iko kembali masuk ke dunia maya.

Adegan no. 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42.





Adegan 31 dan 32 : Pintu mulai terbuka setelah Iko memasukkan tanggal lahirnya. Disini terlihat sekali bahwa Iko telah memalsukan tanggal lahirnya.

- Visual
  - Signifier : Terdapat gerigi besar yang berputar
  - Signified : Gerigi tersebut membuka gerbang besar yang ada didepan Iko
  - Interpretasi : Mesin Verifikasi umur tersebut memiliki kekurangan, yaitu si pengguna dapat memalsukan tanggal lahirnya, padahal jelas-jelas Iko belum mencapai usia 18 tahun. Hal ini tentu realita yang ada pada sekitar kita, dimana anak-anak sudah pandai untuk memalsukan tanggal lahirnya.

Adegan 33 dan 34 : Muncul sebuah tangan dari belakang dan menyentuh pundak Iko, kemudian Iko sedikit demi sedikit menoleh kebelakang. Dari tangannya terlihat bahwa itu bukanlah tangan manusia.

- Visual
  - Signifier : Muncul tangan dari belakang dan memegang pundak Iko, reaksi wajah Iko yang membelalakkan matanya dan mengangkat alisnya.
  - Signified : Iko terkejut dan terdiam sejenak saat tangan itu menyentuhnya.
  - Interpretasi : Tangan yang muncul tersebut membuat penonton bertanya-tanya siapa yang memiliki tangan itu, dan apakah maksudnya baik atau jahat, karena tangannya bukanlah tangan manusia.

Adegan 35 dan 36 : Muncul sebuah wajah asing yang berwarna kuning, bermata bulat dan berkumis, yang membuat Iko bereaksi dengan berteriak dan panik.

- Visual
  - Signifier : Tampak wajah makhluk berwarna kuning, dengan *extreeme close up* pada area mata. Iko merespon dengan menggerakkan tangannya dan berekspresi ketakutan.
  - Signified : Makhluk tersebut tidak seperti manusia dan mengagetkan Iko.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog  
(Iko terkejut saat melihat PAL)  
Iko : “AAAAHHHHH.”
  - Signified : Iko terkejut dan berteriak.
  - Interpretasi : Iko terkejut melihat sosok makhluk tersebut, karena makhluk itu wujudnya berbeda dengan manusia, kemudian juga terkejut karena tertangkap basah mau masuk ke situs porno.

Adegan 38, 39, 40, 41, 42 : Makhluk itu menjelaskan tentang internet dan diperjelas dengan gestur tubuhnya, dengan tangan yang diangkat, jari yang bisa memanjang seperti pedang dan juga dengan ekspresinya. Kamera *close up*, *medium close up*, dan *full body*.

- Visual
  - Signifier : Gestur PAL saat menjelaskan tentang internet, merubah jarinya menjadi panjang saat menjelaskan tentang perumpamaan internet dengan pedang.
  - Signified : PAL memperjelas kata-katanya dengan menggunakan gestur tubuhnya.

- Audio

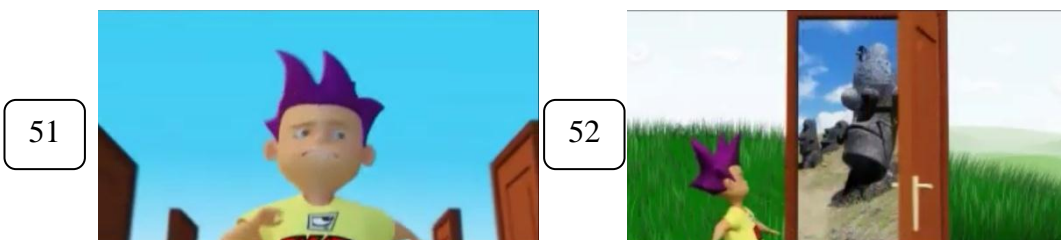
- Signifier :

Dialog

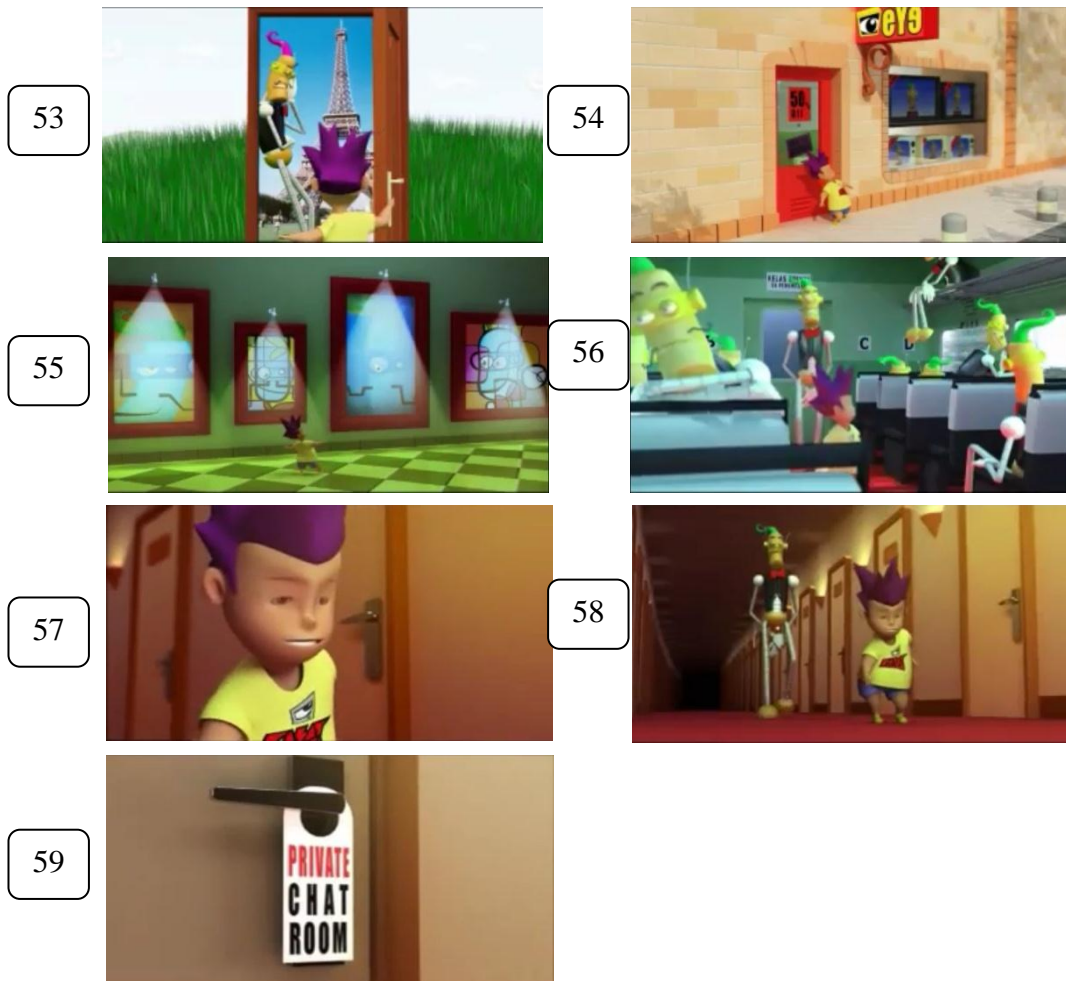
PAL : “Menurut survei yang dilakukan media-media di seluruh dunia, sebagian besar remaja pengguna internet tertarik untuk mencari informasi yang dipandang belum pantas bagi umurnya, desakan informasi pada seorang anak yang tidak dilandasi pendidikan keluarga yang kuat akan menimbulkan pola perilaku negatif, seperti ungkapan seorang filosof, internet bagaikan pedang bermata dua, dia bisa sangat berguna tapi juga memiliki sisi gelap.”

- Signified : PAL memberi informasi kepada Iko bahwa internet dapat menjadi sangat berguna, tetapi juga dapat merugikan.
- Interpretasi : Ternyata makhluk asing tersebut adalah sosok yang tadinya mengawasi Iko dan Ayah saat di dunia maya. Makhluk tersebut kemudian menjelaskan tentang internet kepada Iko. Makhluk tersebut seperti menyampaikan informasi tentang realita yang ada sekarang ini yaitu tentang pengguna internet. Makhluk tersebut seperti keamanan atau seseorang yang ada untuk memperingati Iko akan bahaya internet jika salah digunakan. Makhluk itu sempat memberitahu tentang teori seorang filosof, dari tampilannya ia terlihat seperti makhluk yang pandai dan sopan.

Adegan no. 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59.







Adegan 51 : PAL menemukan bukti

pada mesin verifikasi bahwa Iko telah memalsukan tanggal lahirnya agar dapat masuk kedalam situs porno. Kemudian saat perhatian PAL teralih, Iko mulai melarikan diri dari PAL. Latar belakangnya menunjukkan Iko sedang berlari diantara banyak pintu, yang artinya masih di dunia maya. Ekspresi Iko ketakutan, kamera dari bawah *medium close up*.

- Visual
  - Signifier : Ekspresi Iko mengerutkan alis dan berlari.
  - Signified : Iko melarikan diri dari PAL.

- Interpretasi : Karena tidak ingin diikuti oleh PAL dan telah tertangkap basah memalsukan tanggal lahir, maka Iko memutuskan untuk kabur. Disini terlihat bahwa jika seseorang merasa bersalah, dan sadar bahwa dirinya telah melakukan kesalahan, maka ia ingin kabur dari orang-orang yang mengetahui kesalahan yang telah diperbuat olehnya. Perilaku Iko tersebut menunjukkan bahwa dirinya lebih memilih untuk lari daripada harus menghadapi PAL. Masalah inilah yang biasanya dihadapi para orang tuasekarang ini, dimana anak mereka lebih memilih diam atau malah lari dari masalah, daripada membicarakannya bersama orang tua atau wali dan kerabat terdekat.

Adegan 52, 53, 54, 55, 56 : Iko berlari untuk menghindari PAL, akan tetapi setiap pintu yang dibukanya selalu membawanya untuk bertemu dengan PAL, bahkan saat di sebuah kereta. Pada pintu pertama, PAL berubah menjadi Moai, yaitu patung-patung yang terdapat di Pulau Paskah yang dipahat dari batu. Pada Pintu kedua PAL ada di Paris, ibukota Perancis. Pada pintu ketiga ia muncul pada layar televisi yang ada diseberang jalan. Kemudian menjadi lukisan-lukisan besar yang ada didinding. Kemudian yang terakhir ia menjadi banyak didalam sebuah kereta, seakan-akan ia ada dimana-mana.

- Visual
  - Signifier : PAL berubah menjadi Moai, yaitu patung-patung yang terdapat di Pulau Paskah yang dipahat dari batu. Pada Pintu kedua PAL ada di Paris, ibukota Perancis. Pada pintu ketiga ia muncul pada layar televisi yang ada diseberang jalan. Kemudian menjadi lukisan-lukisan besar yang

ada didinding. Kemudian yang terakhir ia menjadi banyak didalam sebuah kereta,

- Signified : PAL bisa berada dimana saja dan berupa apa saja serta berjumlah lebih dari satu, dan mengikuti Iko untuk memberi informasi tentang situs-situs berbahaya di internet.

- Audio

- Signifier :

Dialog

PAL : “Menurut survei, situs-situs yang mengandung konten. Semata-mata karena konten tersebut mengandung sifat. Pornografi dan kekerasan bisa mendorong pengguna internet dibawah umur untuk melakukan tindak kriminal. Demikian sifat dasar dunia virtual. Pengguna rela untuk kehilangan uang dan waktunya berjam-jam hanya untuk memperoleh secuil informasi tersebut, maka perilaku sosial manusiapun berubah. Para pelaku bisnis di internet akan menggunakan cara apapun agar produknya laku, termasuk menampilkan konten-konten yang tabu. Ini bahaya sekali.”

- Signified : PAL memberikan informasi tentang bahaya internet dan situs-situs negatif yang dapat merubah perilaku manusia menjadi negatif.
- Interpretasi : Munculnya PAL diberbagai tempat dan berbagai bentuk menunjukkan betapa luasnya dunia internet atau dunia maya tersebut. PAL adalah sebuah program, maka dapat menjadi apa saja dan berada dimana saja, yaitu masih di dunia maya, untuk menemani atau mengawasi Iko sesuai dengan tujuan ia dimasukkan kedalam sebuah komputer. Disini terlihat bahwa PAL menjalankan tugasnya dengan sebaik mungkin dan juga pantang menyerah, meskipun Iko tetap lari darinya.

Adegan 57, 58, 59 : Iko kelelahan karena terus lari dari PAL, kemudian melihat sebuah pintu bertuliskan *private chat room* atau situs pribadi.

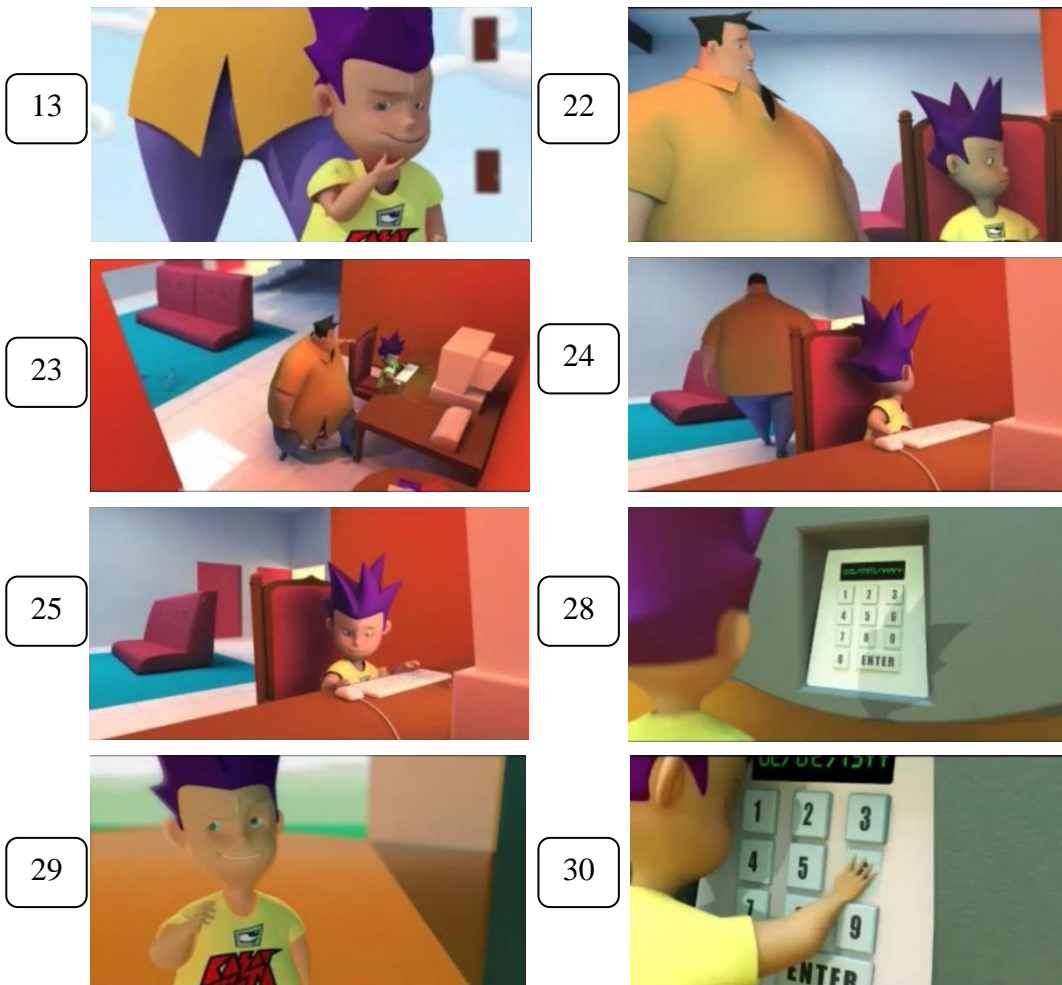
- Visual
  - Signifier : Ekspresi Iko mata sayup, berjalan agak pincang menyusuri koridor. Kemudian terdapat tanda *Private chat room* atau kamar *chat* pribadi pada sebuah pintu.
  - Signified : Iko kelelahan karena terus lari dari PAL. Dibalik pintu tersebut merupakan situs pribadi.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog  
Iko : “Pengen cepetan kabur.” (melihat tulisan *private chat room*)  
“Situs..pribadi?”
  - Signified : Iko ingin cepat terlepas dari PAL.
  - Interpretasi : Situs pribadi merupakan situs chat yang memberikan privasi kepada si pengguna internet, sehingga dapat lebih bebas untuk melakukan kegiatan *chatting* saat berada di situs tersebut. Kata-kata Iko tentang program itu tidak mungkin menang melawan manusia menunjukkan rasa percaya dirinya kembali meningkat.

### 3. Perubahan Sikap atau Tingkah Laku

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan perubahan sikap atau tingkah laku dari tokoh dalam film khususnya Iko.

Adegan no. 13, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30.



Adegan 13 : Papa dan Iko di dunia Maya, pertama kalinya Iko mengetahui tentang internet.

- Visual
  - Signifier : Ekspresi Iko, matanya melihat kesamping, tersenyum menyeringai, tangan kanannya menyentuh dagunya.
  - Signified : Ekspresi Iko merencanakan sesuatu atau memikirkan tentang sesuatu.
- Audio

- Signifier :

Iko : “Apa aja?!”

Papa : “Yup.”

(Iko mulai memikirkan ide nakal)

- Signified : Iko mengetahui bahwa dengan internet dia dapat memperoleh berbagai jenis informasi.
- Interpretasi : Setelah mendengarkan penjelasan Papa bahwa kita bisa mengetahui apa saja lewat Internet, Iko mulai menunjukkan ekspresi seperti memikirkan sebuah ide yang nakal. Ekspresi seperti ini biasa digambarkan pada tokoh villain pada film-film animasi saat merencanakan sesuatu yang jahat.

Adegan 22 : Papa dan Iko kembali ke dunia nyata, atau terlepas dari hayalan mereka di dunia maya setelah mendengar suara Mama. Mereka.

- Visual

- Signifier : Papa dan Iko duduk dan kembali ke ruang keluarga, Papa dan Iko menoleh ke arah kiri.
- Signified : Papa dan Iko kembali ke dunia nyata, Papa dan Iko memperhatikan sesuatu yang asalnya dari sebelah kiri mereka.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Mama : “Pa! Benerin antenanya dong!”

Papa : (*Sigh*) “Iya ma..”

- Signified : Papa dan Iko mendengar suara Mama, dan Papa diminta untuk membetulkan antena.

- Interpretasi : Disini terlihat keadaan dimana Papa harus meninggalkan Iko dengan internet sendirian tanpa pengawasannya.

Adegan 23 dan 24 : Papa beranjak dari kursinya dan meninggalkan Iko sendirian didepan komputer.

- Visual
  - Signifier : Iko dan Papa berada di ruang keluarga, Iko duduk didepan komputer, dan Papa beranjak pergi. Iko melihat Papa pergi sambil memutar lehernya.
  - Signified : Iko berada di depan komputer, dan menunggu Papa benar-benar pergi.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog

Papa : (Beranjak pergi) “Iko, kerjain PRmu ya.”

Iko : “Siap bos!”
  - Signified : Papa menyuruh Iko mengerjakan PR, Iko berkata ia akan mengerjakannya.
  - Interpretasi : Papa memperlihatkan kepercayaanya kepada Iko, bahwa Iko akan mengerjakan PRnya, dan mulai pergi untuk membenarkan antena sesuai dengan permintaan Mama. Iko menjawab bahwa dirinya siap untuk mengerjakan PRnya, akan tetapi gerak-geriknya mencurigakan. Disini perubahan sikap Iko mulai terlihat janggal karena diberi kebebasan sendiri, maka Ikupun memanfaatkan kebebasan yang dimilikinya.

Adegan 25 : Iko mulai mengetik kata tetapi bukan *heather*, tapi *sexy*. Kata yang tidak sesuai dengan PR yang harusnya dikerjakan olehnya yang artinya sedikit porno atau tabu.

- Visual
  - Signifier : Iko mengetik sesuatu pada komputer, ekspresi Iko menyeringai, dan satu alisnya terangkat.
  - Signified : Iko mengetik sebuah kata pada komputer dan ekspresi Iko menunjukkan rasa ingin tahu.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “ S-E-X-Y. Enter.”

- Signified : Iko mengetik kata *sexy* yang artinya sesuatu yang memiliki sifat menarik secara seksual.
- Interpretasi : Iko mulai penasaran dengan internet dan mencoba mencari tahu tentang hal yang tabu. Perubahan Iko terlihat setelah mengetahui bahwa internet dapat digunakan untuk memperoleh berbagai jenis informasi, perubahan sikap Iko terlihat melalui sikapnya dalam menggunakan internet, yang semula hanya untuk mengetahui informasi yang penting saja berubah menjadi keinginan dan perbuatan untuk mengetahui hal lain yang dipandang belum pantas bagi umurnya.

Adegan 28 dan 29 : Pada pintu gerbang tersebut terdapat mesin yang terlihat seperti mesin yang harus menggunakan kode-kode tertentu untuk membukanya, terdapat 10 digit, dari 0 sampai 9 dan mesin tersebut menjelaskan bahwa untuk



masuk ke dalam haruslah berusia diatas 18 tahun. Ekspresi Iko menunjukkan sedang memikirkan sesuatu, mata menghadap ke kanan atas, alis kanan turun dan alis kiri naik.

- Visual

- Signifier : Iko melihat pada sebuah mesin yang terlihat seperti kalkulator yang menempel pada pintu raksasa. Ekspresi Iko menyeringai, matanya melihat kesamping, tangan kanannya diangkat.
- Signified : Mesin tersebut merupakan mesin yang digunakan untuk membuka pintu raksasa. Iko merencanakan sesuatu yang dapat digunakannya untuk membuka pintu tersebut.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Mesin Verifikasi Umur : “Maaf, untuk masuk situs ini anda harus diatas 18 tahun. Masukkan tanggal lahir anda.”

- Signified : Syarat untuk masuk ke dalam situs tersebut adalah berusia diatas 18 tahun.
- Interpretasi : Iko tentu saja belum berusia 18 tahun, maka dari itu tentu saja tidak dapat membuka gerbang itu jika memasukkan tanggal lahir aslinya. Kemudian Iko memikirkan sesuatu yang dapat membuatnya berhasil masuk ke situs tersebut. Perubahan sikap Iko adalah dirinya semakin banyak berbohong.

Adegan 30 : Iko mulai memencet tombol-tombol yang ada pada mesin tersebut, Iko sedang memasukkan umur sebagai syarat untuk membuka pintu tersebut. Tangan kanannya sedang memencet tombol nomer 6, kamera *close up*.

- Visual
  - Signifier : Tangan kanan Iko memencet salah satu tombol yang ada pada mesin yaitu tombol nomer 6.
  - Signified : Iko memasukkan tanggal lahir yang merupakan syarat masuk situs tersebut.

- Audio

- Signifier :

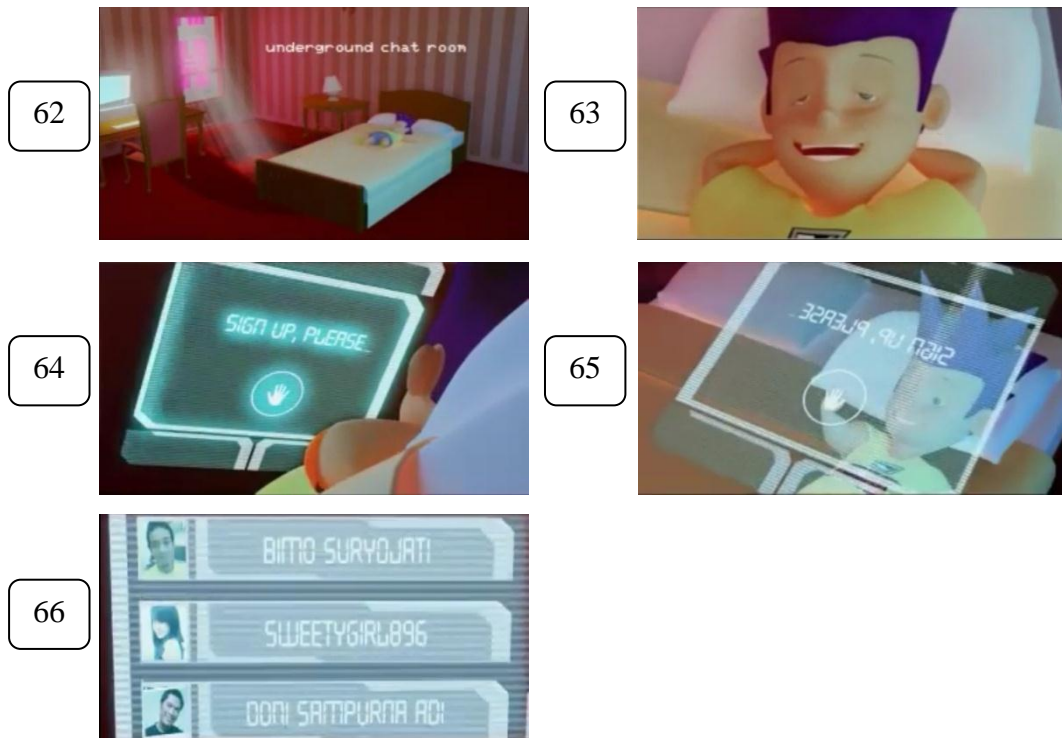
Dialog

Iko : “Umur aku.. segini aja.”

- Signified : Iko tidak yakin untuk memasukkan umurnya sendiri kemudian mengarangnya.
- Interpretasi : Iko mengarang tanggal lahirnya agar dapat masuk ke situs porno, atau dalam arti kata lain berbohong. Hal ini terlihat dari dialognya dan tingkah lakunya, Iko terlihat mengarang tanggal lahirnya.

Adegan no. 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66.





Adegan 60 dan 61 : Terdapat sebuah pintu yang bertuliskan situs pribadi atau *private chat room* dan kemudian Iko masuk kedalamnya. PAL tidak bisa masuk kedalam situs tersebut. Ekspresi Iko puas, dengan berkacak pinggang.

- Visual
  - Signifier : Iko berada dibalik pintu, ekspresi Iko tersenyum, satu alis Iko terangkat, kemudian menyeringai dan berkacak pinggang.
  - Signified : Iko merasa puas karena telah terbebas dari PAL.
- Audio
  - Signifier :

Dialog

PAL : “Iko? Iko..”

Iko : “Yang namanya program, nggak mungkin menang lawan manusia.”

- Signified : PAL memanggil Iko dan tidak dapat masuk tempat Iko berada. Iko percaya diri bahwa program tidak akan menang melawan manusia.
- Interpretasi : Situs pribadi merupakan situs chat yang memberikan privasi kepada si pengguna internet, sehingga dapat lebih bebas untuk melakukan kegiatan *chatting* saat berada di situs tersebut. Kata-kata Iko tentang program itu tidak mungkin menang melawan manusia menunjukkan rasa percaya dirinya kembali meningkat.

Adegan 62 dan 63 : Di dalam kamar tersebut ada sebuah kasur, meja komputer dan meja lampu beserta lampunya.

- Visual
  - Signifier : Tulisan *underground chat room*. Ekspresi Iko diatas kasur, tersenyum, matanya sayu, kedua tangan diletakkan di belakang kepala.
  - Signified : Iko masuk kedalam situs pribadi, ekspresi Iko menunjukkan kelegaan dan santai.
- Audio
  - Signifier :
 

Dialog

Iko : “Hm..akhirnya..”
  - Signified : Iko merasa lega dan akhirnya dapat bersantai karena telah terlepas dari PAL.

- Interpretasi : Kamar tersebut terlihat seperti kamar tidur biasa, Iko berbaring diatas tempat tidur tersebut dengan ekspresi lega karena akhirnya ia bisa sendiri dan terbebas dari PAL. Situs pribadi merupakan situs dimana para penggunanya bisa berbicara atau *chatting* dengan orang lain tanpa khawatir ada yang mengetahui isi dari pembicaraan mereka.

Adegan 64, 65, dan 66 : Situs privat tersebut berupa sebuah kamar, lengkap dengan satu buah kasur, meja belajar dan juga meja lampu serta jendela. Disitu Iko bisa *chatting* dengan orang-orang yang bahkan belum dikenal. Muncul sebuah kotak seperti layar yang melayang dihadapan Iko. Kemudian ia memilih untuk *chat* dengan Sweetgirl896.

- Visual

- Signifier : Muncul sebuah papan melayang bertuliskan *sign up please* disertai gambar tangan pada bagian bawah. Iko meletakkan tangan kanannya pada gambar tangan itu dan muncul daftar *list* atau nama-nama beserta foto dari beberapa orang.
- Signified : Tulisan *sign up please* merupakan tulisan yang artinya masuk ke dalam situs dengan cara registrasi. Iko cukup meletakkan tangannya diatas gambar tangan yang ada pada papan atau layar yang melayang tersebut kemudian muncul nama-nama dan foto-foto orang yang dapat diajak berbicara atau *chat*. Teman yang menarik perhatian Iko adalah Sweetgirl896.

- Audio

- Signifier :

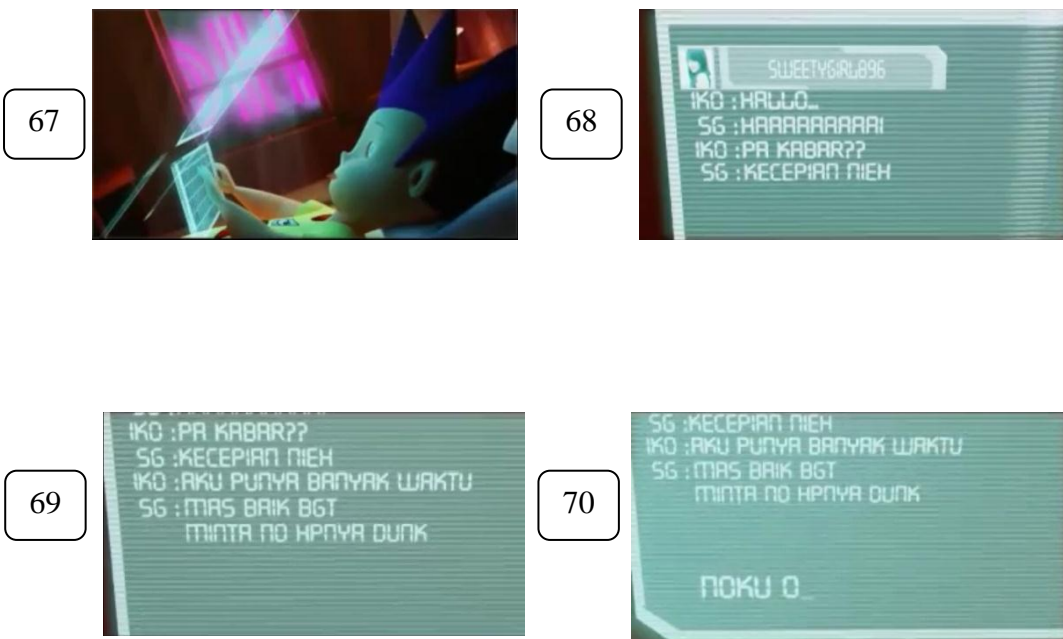
Dialog

Program chat : “Mau chat denganku?”

Iko : “Mau banget..”

- Signified : Layar yang melayang tersebut mengeluarkan suara seorang wanita, kemudian Iko meresponnya dengan nada senang dan *excited*.
- Interpretasi : Iko merasa lega karena akhirnya bisa terlepas dari PAL, kemudian ia mencari teman *chat* dan menemukan akun dari seorang perempuan yang terlihat manis dan cantik, sehingga ia tertarik untuk mengajak perempuan itu bicara.

Adegan no. 67, 68, 69, 70.



Adegan 67, 68, 69, dan 70 : Iko *chatting* dengan orang yang tidak dikenal, layaknya remaja yang mulai berkenalan, mereka menggunakan kata-kata yang terkesan manja.

- Visual

- Signifier : Iko mengetik “Halo” pada layar yang melayang tersebut. Kemudian terjadi percakapan dalam bentuk tulisan.

Iko : Halo..

SG : Haaaaaaaai

Iko : Pa kabar?

SG : Kecepian nieh

Iko : Aku punya banyak waktu

SG : Mas baik bgt, minta no Hpnya dunk

Iko : noku 0..

- Signified : Iko *chatting* dengan Sweetgirl896, dari percakapan Iko mulai dari menyapa kemudian bertanya kabar dan dijawab bahwa temannya itu merasa kesepian, teman chatting Iko meminta nomer Hp Iko. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa Indonesia yang disingkat seperti “Pa kabar” dari “ Apa Kabar”, “bgt” dari “banget”, “no” dari “nomer”, dan “noku” dari “ nomerku”. Bahasa yang digunakan juga merupakan bahasa yang dilebih-lebihkan untuk mengungkapkan ekspresi yang manja seperti “Haaaaaaaai” dari “hai”, “kecepian nieh” dari “kesepian nih”, dan “dunk” dari “dong”.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : (*chatting*) “Halo..Enter”

SG : Haaaaaaaai

Iko : “Ooo lutuna.. Gemes gemes gemes gemes gemes gemes gemes.”

SG : Kecepian nieh

Iko : “Kacian..bentar-bentar, harus cool, harus cool, balesnya harus yang.. hehehe kayak bukan aku aja.”

SG : Mas baik bgt, minta no Hpnya dunk

Iko : “Hm..gimana ya, yaa..boleh lah..”

- Signified : Iko merasa senang *chattingan* dengan Sweetgirl896. Iko mengulang kata “gemes” untuk mengekspresikan perasaannya, Iko juga menggunakan kata yang manja seperti “kacian” atau “kasihan”. Dialog Iko “Hm..gimana ya, yaa..boleh lah..” merupakan respon atas permintaan dari Sweetgirl896, yaitu Iko bersedia memberitahu nomer Hpnya.
- Interpretasi : Cara *chattingan* yang dilakukan Iko merupakan realita yang terjadi pada saat ini, yaitu dimana para remaja bisa berkenalan dengan remaja lainnya tanpa harus bertemu satu-sama lainnya, dan seringkali tidak mengenal latar belakang satu sama lainnya terlebih dulu. Sikap Iko menunjukkan ketertarikannya pada lawan jenis, sikapnya juga berubah menjadi manja dan memanjakan lawan bicaranya yang menunjukkan ketertarikannya, hal ini terlihat dari cara berbicaranya dan tingkahnya saat *chatting* dengan Sweetgirl896 yang fotonya terlihat manis.

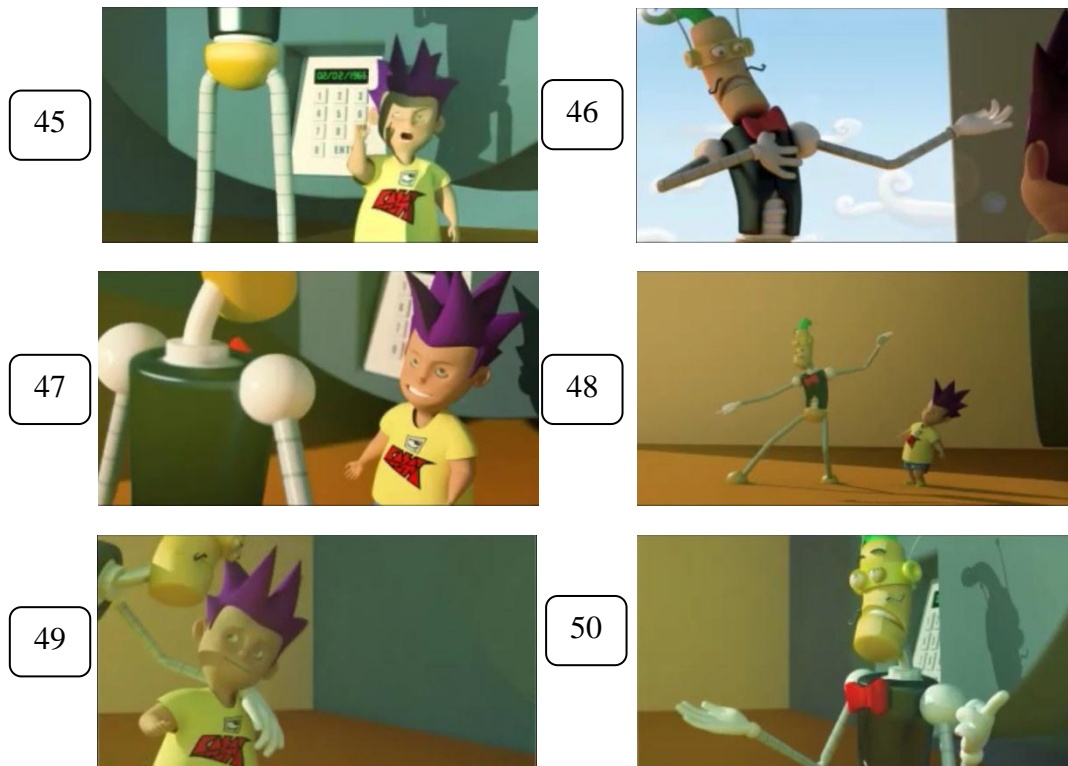
#### 4. Kontradiksi

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan kontradiksi, perbedaan atau perselisihan, dan adanya konflik antara tokoh yang ada dalam film.

Adegan no. 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50.







Adegan 43, 44, dan 45 : Iko bertanya siapa sebenarnya makhluk tersebut, akan tetapi atas alasan kesopanan kemudian makhluk tersebut menjawab, bahwa sebaiknya Iko menyebutkan namanya terlebih dulu sebelum bertanya nama kepada orang lain.

- Visual
  - Signifier : Iko berinteraksi dengan PAL, ekspresi Iko heran, kedua tangan terbuka. Kepala PAL terlepas dari lehernya dan menunjuk Iko, Iko kemudian mengepalkan salah satu tangannya, ekspresi Iko berubah, menggerakkan kepalannya dan mengerutkan alisnya.

- Signified : Iko berbicara dengan PAL, kemudian PAL yang kepalanya sedang lepas dari tubuhnya menunjuk kearah Iko, dan membuat Iko berubah ekspresinya dan mengepalkan tangannya seperti sedang kesal.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “Sorry, kamu siapa?”

PAL : “Sebagai seorang manusia, kamu seharusnya mengerti akan sopan santun. Taukah kamu? Sebagian besar masyarakat dunia menyepakati bahwa menanyakan nama seseorang sebelum menyebutkan.”

Iko : “Iko. Namaku Iko, Iko!”

- Signified : Iko belum mengenal siapa sebenarnya makhluk yang sedang ada dihadapannya, dari kata-kata “Sebagai seorang manusia” menunjukkan bahwa makhluk tersebut memang bukan manusia. Iko langsung menyebutkan namanya sebelum makhluk itu menyelesaikan kata-katanya.
- Interpretasi : Makhluk tersebut seperti memiliki pengetahuan yang luas atau terlihat seperti makhluk yang cukup pintar, hal tersebut terlihat dari cara bicaranya. Makhluk itu terlihat seperti robot dengan penampilan yang rapi dan dasi kupu-kupu yang menambah kesan rapi dan sopan makhluk itu. Kesan awal pertemuan antara Iko dan makhluk itu sudah memperlihatkan bahwa Iko dan PAL memiliki beberapa perbedaan sikap dan perbedaan pandangan terhadap internet.

Adegan 46, 47, 48, dan 49 : PAL memperkenalkan dirinya dengan gestur tangan menyentuh dadanya. Memperjelas dialog dengan gesturnya dan merangkul Iko,

sedangkan Iko menunjukkan ekspresi tidak senang dengan alis mata yang turun dan raut wajahnya.

- Visual

- Signifier : PAL menggunakan gerakan tangannya untuk memperkenalkan dirinya, tangan kanannya ditaruh didepan dadanya dan tangan kirinya kesamping. PAL menggunakan tangan dan kakinya untuk mengekspresikan dan memperjelas kata-katanya, kemudian PAL merangkul Iko. Ekspresi Iko terheran-heran dan melepaskan diri dari rangkulan PAL.
- Signified : PAL ekspresif dalam berbicara dan bertingkah-laku, reaksi Iko terhadap perilaku PAL yang ekspresif dan merangkulnya direspon Iko yang menunjukkan sikap tidak suka dengan melepaskan diri dari rangkulan PAL.

- Audio

- Signifier :

Dialog

PAL : “ Ow, halo Iko, senang berjumpa denganmu. Namaku *Parental Control*, demi memanjakan naluri manusia yang suka menyederhanakan segala hal, panggil aku PAL.”

Iko : “Oke PAL, maksudku lo itu apa? Ngapain disini?”

PAL : “Aku adalah program yang diinstall oleh papamu untuk menemanimu berselancar. “

Iko : “Nggak usah repot-repot deh, nggak butuh *babysitter*.”

- Signified : Iko berkenalan dengan PAL dan bertanya apa sebenarnya siapa PAL sebenarnya, kemudian PAL menjawab bahwa dirinya adalah sebuah program yang dipasang untuk menemani Iko dalam berselancar atau

berinternet. Reaksi Iko dengan dialog “Nggak usah repot-repot deh, nggak butuh *babysitter*.” Menunjukkan bahwa Iko tidak senang dengan keberadaan PAL.

- Interpretasi : PAL adalah sebuah program yang *diinstall* untuk menjaga Iko dari situs-situs yang negatif. Setelah mendengar hal tersebut, Iko yang masih kekanak-kanan merasa bahwa dirinya tidak membutuhkan pengawasan dan menolak PAL.

Adegan 50 : PAL menemukan bukti pada mesin verifikasi bahwa Iko telah memalsukan tanggal lahirnya agar dapat masuk kedalam situs porno.

- Visual
  - Signifier : PAL melihat ke mesin verifikasi umur dan menunjukkan ekspresi seperti sedang mengamati angka yang ada pada mesin tersebut. Kemudian Iko menghilang dari pandangan PAL.
  - Signified : PAL melihat angka atau umur yang dimasukkan oleh Iko pada mesin verifikasi umur dan menemukan keganjalan pada umur yang dimasukkan oleh Iko. Iko menghilang dari pandangan PAL, Iko berlari dari PAL.
- Audio
  - Signifier :

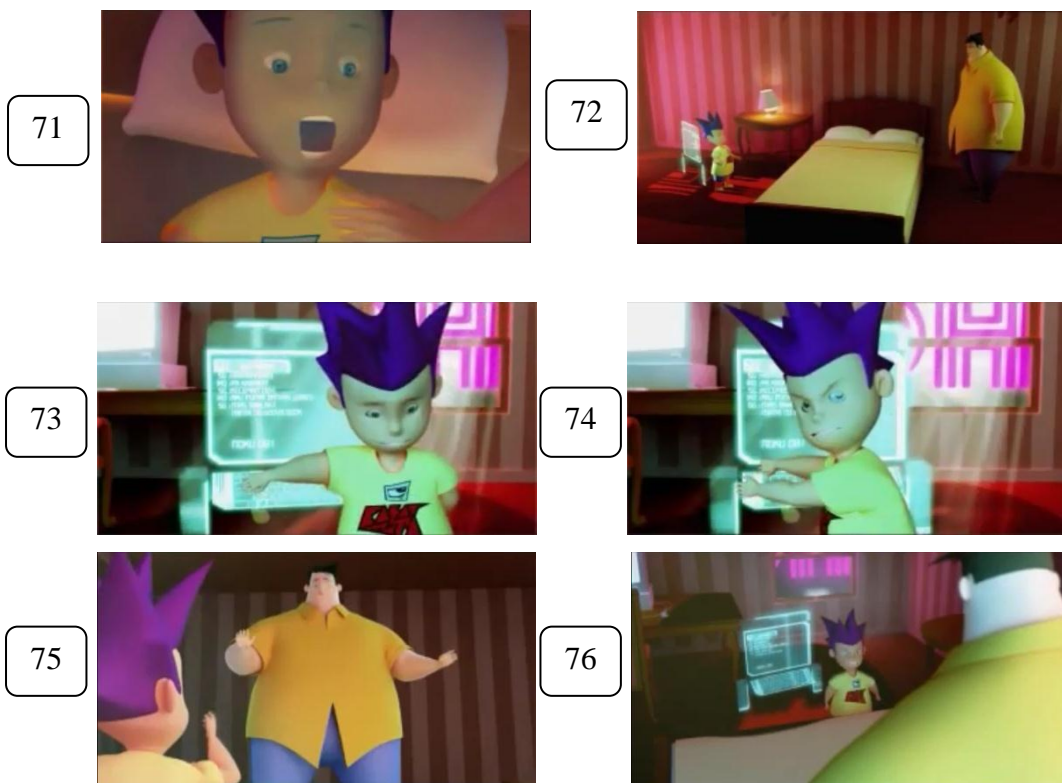
Dialog

PAL : “Aa, menarik sekali. Ini adalah program verifikasi umur yang berfungsi untuk membatasi sekaligus untuk memastikan bahwa pengguna yang masuk sesuai dengan batasan rendah umur yang telah disepakati. Meskipun menarik, program ini memiliki kelemahan mendasar, yakni si pengguna bisa memanipulasi umurnya seperti yang kamu lakukan. Disini kamu mengaku berumur 43 tahun?”

(menyadari Iko sudah menghilang) “Iko?”

- Signified : PAL menemukan keganjalan yaitu Iko yang memalsukan umurnya menjadi 43 tahun pada mesin verifikasi umur, dan memberitahu bahwa mesin tersebut memiliki kelemahan dan kekurangan yaitu umur yang dapat dimanipulasi.
- Interpretasi : Karena tidak ingin diikuti oleh PAL dan telah tertangkap basah memalsukan tanggal lahir, maka Iko memutuskan untuk kabur. Disini terlihat bahwa jika seseorang merasa bersalah, dan sadar bahwa dirinya telah melakukan kesalahan, maka ia ingin kabur dari orang-orang yang mengetahui kesalahan yang telah diperbuat olehnya.

Adegan no. 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77.





Adegan 71 dan 72 : Muncul sebuah tangan yang cukup besar dan memegang pundak sebelah kiri Iko. Ternyata tangan tersebut merupakan tangan Papa, karena kaget Iko segera melompat keluar dari kasur.

- Visual
  - Signifier : Sebuah tangan muncul dan memegang pundak Iko, ekspresi Iko membuka mulutnya dengan lebar dan matanya terbelalak. Pada adegan berikutnya Papa berada disebelah kasur dan Iko ada pada sisi yang satunya, dan masih ada layar yang melayang yang mengikuti Iko.
  - Signified : Iko terkejut karena tiba-tiba muncul sebuah tangan, dan turun dari kasur, setelah melihat siapa sebenarnya pemilik tangan tersebut ternyata tangan tersebut adalah tangan Papa, Papa berdiri tepat disebelah kasur.
- Audio
  - Signifier :

Dialog

Iko : (Terkejut) “Papa!”

Papa : “Eem..Baru *chatting* sama siapa?”

- Signified : Iko terkejut dan kemudian melihat bahwa tangan itu adalah tangan Papa. Papa bertanya pada Iko, dengan siapa Iko berbicara atau *chatting*.
- Interpretasi : Setelah menyelesaikan tugasnya, Papa kembali memastikan jika Iko benar-benar mengerjakan tugasnya atau tidak. Kemudian karena mendapati anaknya sedang *chatting*, Papa dengan sopan dan lembut bertanya pada Iko.

Adegan 73 dan 74 : Karena kaget, dengan sedikit menutupi layar monitornya Iko menjawab dengan terbatah-batah. Tapi tiba-tiba kemudian Iko sedikit membentak kepada Papa.

- Visual
  - Signifier : Ekspresi Iko menundukkan kepalanya dan mencoba untuk menutupi layar yang ada dibelakangnya, kemudian tiba-tiba berubah menjadi ekspresi mengerutkan alisnya dan memperlihatkan sedikit giginya yang menunjukkan ekspresi marah.
  - Signified : Iko menundukkan kepalanya dan mencoba menutupi layar yang ada dibelakangnya agar Papa tidak melihat percakapannya dengan temannya, perubahan ekspresi Iko secara tiba-tiba memperlihatkan kemarahan yang disebabkan oleh rasa ingin menutupi perbuatannya.
- Audio
  - Signifier :  
Dialog  
Iko : “Itu..dia..eng..Urusan Iko dong mau *chatting* sama siapa!”

- Signified : Nada bicara Iko berubah menjadi lebih tinggi dan terdengar seperti menggertak. Iko menegaskan bahwa dirinya mempunyai kebebasan untuk *chatting*.
- Interpretasi : Mengetahui bahwa Papa melihat Iko sedang *chatting*, Iko menjadi merasa sedikit gelisah, kegelisahan yang muncul jika seseorang merasa bersalah. Konflik mulai terjadi antara Papa dan Iko, tetapi kemudian Iko membentak ayahnya dan merasa bahwa ayahnya tidak perlu ikut campur dalam urusannya. Hal ini menunjukkan kelabilan emosional yang dimiliki oleh Iko.

Adegan 75, 76, dan 77 : Papa dan Iko masih berada di dunia maya, terlihat dari keadaan monitor yang melayang. Gestur yang diperlihatkan Iko adalah membelakangi ayahnya sambil menggerakkan tangannya seperti bertingkah arogan.

- Visual
  - Signifier : Iko berkomunikasi dengan Papa, Iko mengangkat tangannya, dan tangan Papa juga diangkat keatas sambil telapak tangannya terbuka, ekspresi wajah Iko terlihat alisnya mengerut, mulutnya terbuka seperti ekspresi orang yang sedang marah. Ekspresi Papa terkejut, alis matanya naik dan matanya terbuka lebar.
  - Signified : Iko marah kepada Papa dan memperlihatkan kemarahannya, sedangkan Papa terkejut dan bermaksud menenangkan Iko dengan gestur membuka telapak tangannya.
  -



- Audio

- Signifier :

Dialog

Papa : “Iko..tenang dulu, papa cuma.”

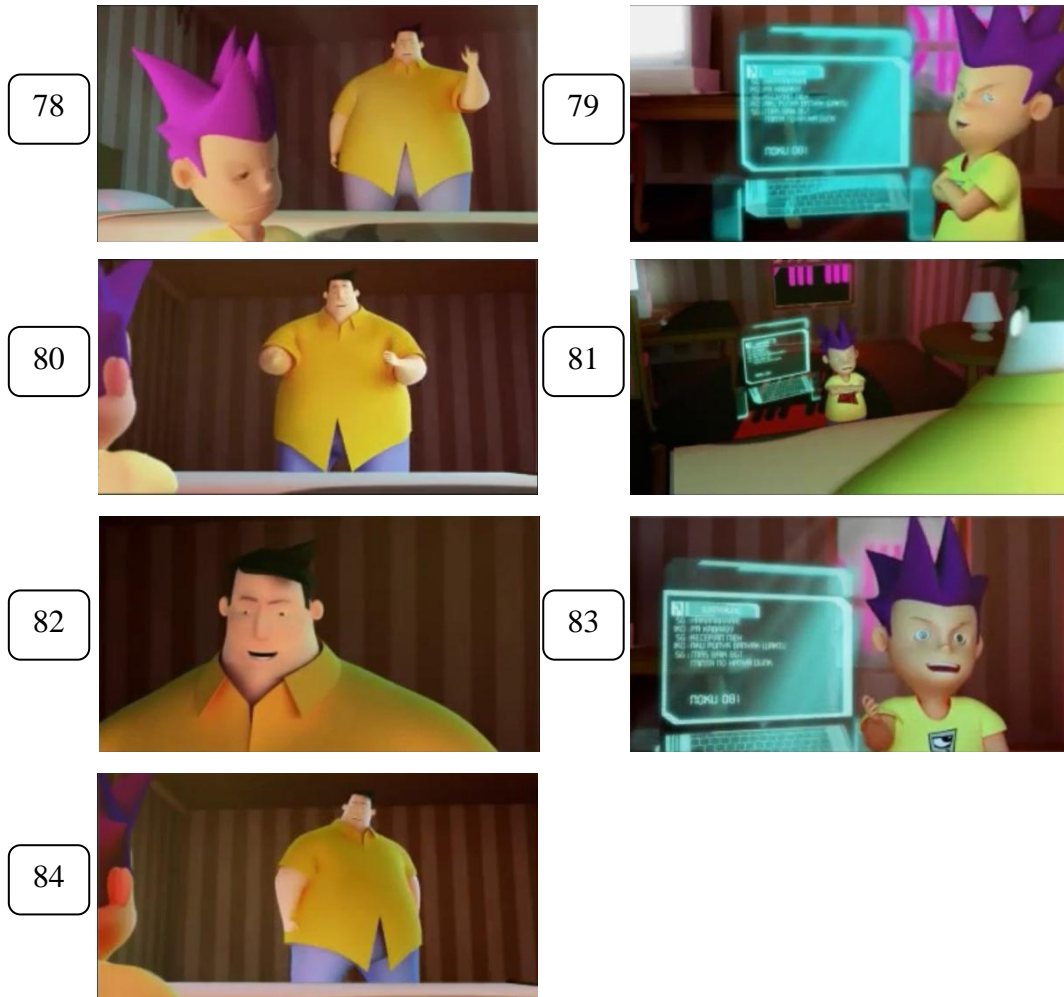
Iko : “Papa ngapain sih ikut-ikutan? Pakai *nginstall* PAL segala lagi. Nggak percaya sama anak sendiri?”

Papa : “Maaf Iko seharusnya sebelum *nginstall* PAL, papa ngomong dulu sama kamu.”

Iko : “Hapus aja deh! Iko bukan anak kecil lagi. Nggak butuh kayak gituan.”

- Signified : Papa mencoba untuk menenangkan Iko dan berbicara secara baik-baik, kemudian Iko memotong kata-kata Papa sebelum Papa menyelesaikan kalimat yang akan diucapkannya. Papa meminta maaf kepada Iko, kemudian Iko meresponnya dengan cara bicara yang sedikit kasar “Hapus aja deh! Iko bukan anak kecil lagi. Nggak butuh kayak gituan” dengan tambahan kata “deh!” terlihat seperti memerintah, kemudian Iko menunjukkan ekspresi ketidaksukaannya dengan berkata “nggak butuh kayak gituan.”
- Interpretasi : Dari kata-kata yang dikeluarkan oleh Iko, semakin terlihat arogan, yaitu bersikap kurang sopan kepada ayahnya yang bertanya secara baik-baik. Iko yang sudah kesal karena merasa telah dibatasi oleh Papa kemudian mengutarakan pemikiran dan perasaannya lewat kata-katanya. Sementara disisi lain Papa tetap bersabar. Konflik seperti ini adalah jenis konflik yang kebanyakan dialami oleh orang tua dan anak mereka. Iko tidak ingin diawasi terutama saat mencari tahu tentang hal-hal yang belum pantas bagi umumnya.

Adegan no. 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84.



Adegan 78 dan 79 : Iko masih membelakangi Papa, Papa menggunakan gestur tubuhnya dan tangannya untuk memperjelas kata-katanya.

- Visual
  - Signifier : Papa mengatakan sesuatu sambil mengangkat tangan kirinya dan satu jari telunjuknya, ekspresi tegas. Iko membelakangi Papa, ekspresi wajah cemberut, mata melihat kearah bawah. Pada gambar berikutnya, Iko menoleh, alis dikerutkan, posisi tangan bersedekap.

- Signified : Papa mengatakan sesuatu dan diperjelas dengan bantuan gestur tubuhnya, jari telunjuk yang terangkat satu menandakan Papa sedang berbicara tentang sesuatu yang berhubungan dengan angka satu atau menunjuk sesuatu yang ada di atas, reaksi Iko yang mulai menengok kearah Papa menunjukkan dirinya mulai mau mendengar apa yang dikatakan Papa.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Papa : “Oke oke oke, baik baik. Papa salah, papa nggak akan ganggu kamu lagi, papa juga bakal hapus program PAL, tapi papa minta satu syarat saja, Iko harus jujur sama papa.”

Iko : “Cuman itu?”

- Signified : Papa mengatakan bahwa dirinya bersalah, hal ini dilakukan untuk menenangkan Iko, kemudian meminta satu syarat yaitu Iko harus jujur kepada Papa. Mendengar hal tersebut, Iko menjadi lebih tenang dan lebih mendengarkan Papa, kata-kata Iko “cuman itu?” atau “Cuma itu?” memiliki beberapa makna, salah satunya adalah menanyakan atau memastikan bahwa memang hanya itu yang diinginkan oleh Papa dan Iko merasa tidak keberatan dengan hal tersebut.
- Interpretasi : Papa berjanji pada Iko bahwa dirinya tidak akan mengganggu Iko lagi, tetapi Papa meminta satu syarat dari Iko. Mendengar hal tersebut Iko menjadi sedikit terbujuk dan mulai mendengarkan Papa. Papa menggunakan pendekatan yang halus dengan cara mengalah.

Adegan 80, 81, dan 82 : Papa mempertegas bicaranya dengan menggunakan gestur tubuhnya, Papa menanyakan asal usul dari teman yang Iko ajak bicara, kemudian Iko menjawabnya dengan jujur tetapi Iko menunjukkan gestur menekuk kedua tangannya kedepan. Kamera *close up*, dan *full body*.

- Visual

- Signifier : Gestur tangan Papa keduanya digunakan dengan dimajukan kedepan, pada adegan berikutnya Iko menghadap kebawah sejenak kemudian menggeleng-gelengkan kepalanya, selanjutnya Ekspresi Papa diambil dengan teknik close up, ekspresi wajah Papa mengerutkan alis kemudian mulutnya terbuka sedikit lebih lebar menunjukkan ekspresi terkejut dan serius.
- Signified : Papa memperjelas kata-katanya dengan menggunakan gerakan tubuhnya, tangan yang dimajukan kedepan memperlihatkan bahwa Papa secara ekspresif berbicara dengan Iko. Iko meresponnya dengan menggelang yang dapat diartikan secara visual sebagai gerakan tubuh yang mewakili kata “tidak atau bukan”.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Papa : “Iko, di internet itu banyak orang yang berbohong, siapa tau Iko *chat* sama orang yang jahat.”

- Signified : Papa memberitahu kepada Iko bahwa di internet itu banyak orang yang berbohong, dalam arti kata lain menipu dan lain sebagainya,

Papa memberitahu Iko sebagai peringatan untuk Iko agar Iko lebih berhati-hati.

- Interpretasi : Papa bertanya pada Iko untuk memperjelas maksudnya yaitu untuk tidak berbicara dengan orang yang tidak ia kenal, karena orang tersebut bisa saja merupakan orang yang berniat jahat. Hal ini merupakan realita dalam kehidupan kita sekarang yaitu dimana banyak orang jahat yang menggunakan situs-situs sosial tertentu untuk menjerat targetnya, dan dalam situs sosial orang sering kali berbohong. Gestur tubuh yang ditunjukkan Iko membuat ia terlihat arogan saat berbicara dengan ayahnya.

Adegan 83 dan 84 : Iko menyela Papa saat sedang berbicara, dan menggunakan nada yang cukup tinggi dan menggunakan gestur tangannya untuk memperjelas kata-katanya. Setelah melihat reaksi Iko, Papa mulai beranjak pergi dari situs pribadi yang nampak seperti kamar tersebut.

- Visual
  - Signifier : Iko memajukan tangan kanannya kedepan, ekspresi wajah Iko mata terbuka lebar, alis dikerutkan, mulut terbuka lebih lebar. Reaksi Papa berdiri tegap, kemudian beranjak pergi atau tidak terlihat lagi pada layar.
  - Signified : Iko berbicara kepada Papa dan memperjelasnya dengan menggunakan gesturnya, raut wajah Iko menunjukkan ekspresi serius dan sedikit *upset* atau kesal, secara bersamaan juga menimbulkan kesan serius.
- Audio
  - Signifier :

Dialog

Iko : “Pa, Iko udah jujur. Sekarang Iko minta Papa tepatin janji.”

Papa : “Baiklah kalau begitu, Papa pergi sekarang, papa hapus PAL di laptop ya.”

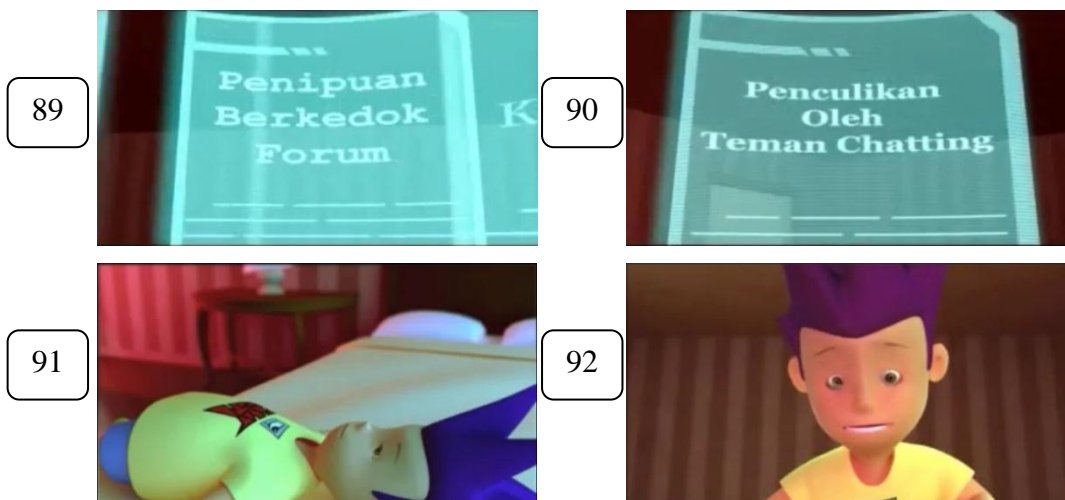
- Signified : Iko meminta Papa untuk memenuhi janjinya yaitu untuk menghapus PAL, kemudian Papa mengiyakan atau menyetujui permintaan Iko dan pergi untuk menghapus PAL.
- Interpretasi : Iko bersikap seperti tidak ingin mendengar nasehat dari Papa, kemudian Iko meminta Papa untuk menepati janjinya. Sikap yang ditunjukkan oleh Iko ini kurang baik karena sudah tidak sopan kepada lawan bicaranya dan juga orang tuanya. Sementara itu Papa tetap menepati janjinya dan tetap bersabar menghadapi anaknya.

## 5. Penyadaran

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan penyadaran diri, yaitu menyadari kesalahan yang telah diperbuat dan berbuat sesuatu untuk memperbaikinya, khususnya tokoh Iko.

Adegan no. 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92.





Adegan 85, 86, 87, 88, 89 dan 90 : Iko kembali naik ke kasur dan berniat melanjutkan *chatting*, saat baru mulai mengetik, muncul suara-suara dari dalam kepala Iko, suara-suara tersebut merupakan suara PAL dan suara Papa. Karena tidak tahan mendengar suara-suara tersebut Iko kemudian mencoba mencari informasi tentang kejahatan internet. Kemudian layar-layar transparan yang melayang mulai muncul disekitar Iko, layar-layar tersebut berisikan tentang artikel-artikel yang berhubungan dengan kejahatan internet.

- Visual

- Signifier : Iko naik keatas kasur dan saat hendak mengetik sesuatu, ekspresi wajahnya berubah, mengerutkan alisnya, menggertikkan giginya, kedua tangannya menutupi telinganya. Iko mengetik sesuatu pada layar yang melayang, kemudian muncul tulisan “kejahatan internet”, setelah itu muncul banyak layar melayang lain di sekitar Iko yang bertuliskan “pornografi menjamur di internet”, “penipuan berkedok forum”, dan “penculikan oleh teman *chatting*”.

- Signified : Iko berniat untuk kembali chatting, tapi kemudian tiba-tiba teringat kata-kata PAL dan Papa tentang bahaya internet, lalu Iko mencari tahu sendiri tentang hal tersebut dan muncul berbagai jenis kasus kejahatan yang terjadi di internet, kemudian Iko mulai bisa menerima dan memahami maksud dari PAL dan Papa.
- Interpretasi : Pikiran Iko mulai terbuka, Iko mengingat kata-kata Papa dan PAL, karena sebenarnya Iko juga meyakini bahwa nasehat Papa dan PAL itu ada benarnya, meskipun Iko terus menyangkalnya, hal ini membuktikan bahwa perkembangan nilai moral yang sedang dialami Iko adalah awal mula dari perkembangan-perkembangan positif lainnya, sesuai dengan teori perkembangan nilai moral anak.

Adegan 91 dan 92 : Setelah mengetahui artikel-artikel tentang kejahatan di internet tersebut, Iko berbaring diatas kasur dan bergumam sendiri. Beberapa detik kemudian ia tertegun seakan ia mengingat sesuatu, dan sesuatu itu adalah PAL.

- Visual
  - Signifier : Iko berbaring diatas kasur, dengan tangan terlentang, ekspresi mata sayu dan menghadap keatas. Dan tiba-tiba terbagun dari kasur, ekspresi mata terbuka lebar, mulut sedikit terbuka, alis mata naik.
  - Signified : Iko merenungkan kata-kata atau nasehat Papa dan PAL. Kemudian Iko menunjukkan ekspresi terkejut.
- Audio
  - Signifier :



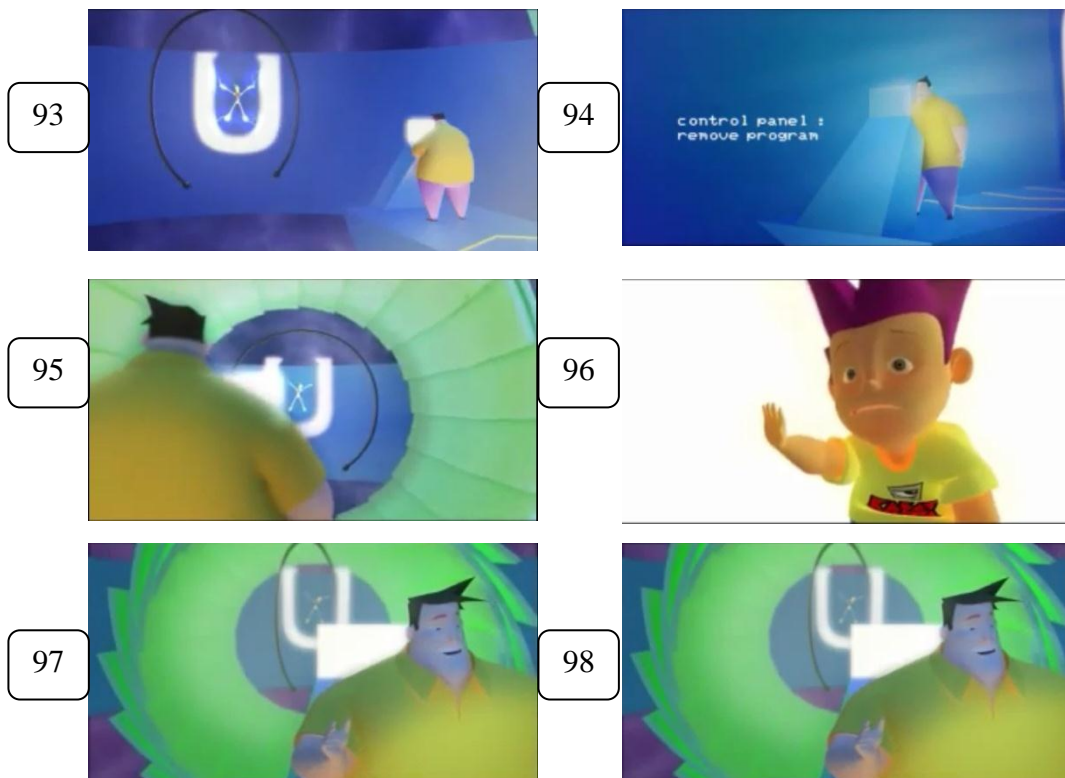
Dialog

Iko : (*sigh*) “Yang dikatakan Papa dan PAL..mungkin ada benarnya juga.

Ha! PAL!” (tertegun)

- Signified : Iko mulai menyadari bahwa kata-kata Papa dan PAL memiliki atri dan maksud yang baik, kemudian tiba-tiba dirinya teringat bahwa Papa sedang pergi untuk menghapus PAL.
- Interpretasi : Akhirnya Iko menyadari bahwa nasehat Papa dan PAL sebenarnya untuk kebbaikannya juga. Hal ini membuktikan bahwa Iko mulai dapat menerima nasehat dan kata-kata dari orang lain, dan ia mulai sedikit mengurangi rasa egoisnya. Kemudian Iko tertegun dan ingat bahwa meminta Papa untuk menghapus PAL.

Adegan no. 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99.



99



Adegan 93, 94 dan 95 : PAL sedang diikat pada suatu benda besar berbentuk U, dan Papa sedang berada didepan layar dan melihat PAL dari kejauhan. Layar tersebut seperti sebuah layar kontrol untuk penghapusan program.

- Visual
  - Signifier : PAL dan Papa berada di dalam kamar yang luas, terdapat keterangan *control panel : remove program* di tengah kamar terdapat sesuatu yang besar berbentuk seperti huruf U dan PAL berada ditengahnya dengan terikat, dan Papa berada jauh dari PAL dan berada di depan sebuah layar dengan posisi berdiri.
  - Signified : Benda yang berbentuk huruf U tersebut merupakan alat penghapus atau pemusnah, kemudian kontrolnya ada pada komputer yang ada di depan Papa.
- Audio
  - Signifier :

#### Dialog

PAL : “Menurut survei, sikap ini bisa dikategorikan emosi sesaat. Sebuah tindakan penghapusan sesuatu, sebaiknya dibicarakan dengan pihak-pihak terkait setidaknya empat kali dengan mempertimbangkan dampak-dampak yang ditimbulkan sesudahnya.”

Papa : “Maaf PAL, aku menyesal akhirnya harus seperti ini. tapi, aku sudah membuat keputusan. Selamat tinggal PAL.”

- Signified : PAL memberitahu tentang penghapusan sesuatu, dalam hal ini adalah dirinya, yaitu menyampaikan pesan bahwa sebaiknya dipertimbangkan terlebih dahulu, kemudian Papa merasa menyesal karena harus menghapus PAL karena telah berjanji pada Iko.
- Interpretasi : Papa merasa bersalah karena pada akhirnya harus menghapus PAL, karena harus memenuhi janjinya pada Iko. Reaksi PAL menunjukkan ketakutan, seperti dirinya mempunyai perasaan takut dan bukan hanya sebagai program.

Adegan 96, 97, 98 dan 99 : Saat Papa menekan sebuah tombol, mesin berwarna hijau yang ada disekitar PAL mulai bergerak mendekati PAL. Kemudian Iko datang dan berteriak dan menghentikan Papa sebelum proses penghapusan PAL selesai. Papa yang terkejut kemudian bertanya pada Iko, dan Ikupun menjawabnya, mendengar jawaban Iko, Papa mulai tersenyum heran.

- Visual
  - Signifier : Iko mengangkat tangan kanannya, ekspresi wajah mata terbuka lebar, alis turun, Iko terlihat membungkuk sambil memegang salah satu kakinya. PAL terikat pada alat berbentuk huruf U. Ekspresi Papa mata terbuka lebih lebar, alis naik, dan kedua tangan dimajukan kedepan setelah itu ekspresi mulai berubah, alis mata kanan turun dan alis mata kiri naik, menunjukkan gigi (tersenyum) dan bersedekap.
  - Signified : Iko berlari ketempat Papa dan PAL kemudian menghentikan proses penghapusan PAL, sehingga dirinya terlihat kelelahan. Papa

terkejut karena Iko mencoba menghentikannya padahal awalnya Iko yang menginginkan penghapusan tersebut.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Iko : “Papa!!”

Papa : “Iko?”

Iko : “Pa, jangan hapus PAL.”

Papa : “Aku pikir kamu tidak..kenapa, kenapa Iko berubah pikiran?”

Iko : “Hm..apa ya, PAL nggak separah itu kok. Dia itu teman berselancar yang..lumayan. hehehe”

Papa : “Hm..begitu ya..” (tersenyum)

- Signified : Iko menghentikan Papa dalam proses penghapusan PAL. Papa bertanya kepada Iko kenapa Iko berubah pikiran, kemudian Iko menjawab bahwa PAL adalah teman berselancar yang “lumayan” atau tidak terlalu buruk. Mendengar kata-kata tersebut Papa tersenyum karena senang Iko telah mengerti maksud baiknya dan sudah mulai menghilangkan rasa egoisnya.
- Interpretasi : Mesin yang berwarna hijau tersebut berputar mendekati PAL, hal ini terlihat seperti pengekseskusion atau sejenisnya. Saat Iko datang, ia merunduk dan memegang salah satu lututnya, posisi seperti ini terlihat seperti telah berlari-lari dan merasa sedikit kelelahan dalam perjalanannya untuk sampai ketempat Papa dan PAL. Papa merasa heran karena Iko telah merubah pikirannya, setelah Iko mengungkapkan alasannya, Papa menjadi lega dan merasa Iko telah membuka pikirannya dan mulai memahami bahwa apa yang Papa lakukan adalah untuk kebaikan Iko juga.

Adegan no. 100, 101, 102, 103.



Adegan 100 dan 101 : PAL masih terikat ditengah mesin berwarna hijau, kemudian menjelaskan tentang program *parental control*, bahwa itu adalah sebuah wujud komunikasi antara anak dan orang tuanya serta bentuk dari kepercayaan satu sama lainnya. Papa menghampiri Iko dan bercanda dengan Iko, seperti yang terlihat pada dialog mereka dimana Papa bertanya lagi kepada Iko apakah Iko yakin akan keputusannya, dan kemudian dijawab Oleh Iko dengan nada bercanda juga.

- Visual
  - Signifier : PAL yang masih terikat di dalam mesin (kamera *close up*) mengatakan sesuatu kepada Iko dan Papa. Papa menghampir Iko kemudian berkacak pinggang. Iko merespon dengan menghadap bawah dan menggaruk-garuk pipinya sendiri.
  - Signified :
- Audio
  - Signifier :

Dialog

PAL : “Aa. Kalau boleh menyela, saya simpulkan bahwa Program *Parental Control* sebenarnya merupakan wujud komunikasi antara anak dan orang tua dalam menjalankan aktifitas berinternet, lebih jauhnya bisa diartikan sebagai simbol kepercayaan apabila disepakati kedua belah pihak.”

Papa : “Kamu yakin..?”

Iko : “Hm..nggak terlalu sih..”

Papa dan Iko : “Hahahah”

- Signified : PAL menjelaskan bahwa sebenarnya programnya merupakan wujud dari komunikasi dan kepercayaan antara anak dan orang tua. Papa bercanda dengan Iko dengan menanyakan “kamu yakin...?” setelah itu Iko menjawab dan mereka tertawa bersama.
- Interpretasi : PAL memperjelas bahwa sebenarnya program *parental control* itu bukan berarti mengekang atau untuk membatasi anak, melainkan untuk mencegah anak menyalahgunakan internet, dan untuk membuat orang tua lebih tenang dalam membiarkan anaknya untuk berinternet tanpa harus diawasi oleh orang lain secara terus menerus. Disini terlihat adanya bentuk kepercayaan antara anak dan orang tuanya, dimana orang tua bertanggung jawab pada anak dan anak bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Disini juga disisipkan humor, dimana Papa dan Iko saling bercanda.

Adegan 103 dan 104 : Ketika Mama memanggil Papa dan Iko, seketika dunia hayalan dan dunia maya mereka menghilang dan mereka kembali ke dunia nyata. Ekspresi Papa dan Iko menunjukkan ekspresi terkejut. Kemudian Mama mengatakan bahwa sudah waktunya makan malam dan Papa serta Ikupun mulai

beranjak pergi, tetapi saat Mama menanyakan PR Iko, mereka berdua sama-sama terkejut.

- Visual

- Signifier : Tiba-tiba Papa dan Iko kembali ke dunia nyata (background berganti menjadi ruang tv), Papa dan Iko terkejut, mengangkat kedua tangannya dan matanya terbuka lebar. Papa dan Iko saling berpandangan.
- Signified : Papa dan Iko keluar dari dunia khayalan mereka saat sesuatu terjadi dan itu adalah suara Mama.

- Audio

- Signifier :

Dialog

Mama : “Papa, Iko. Waktunya makan malam. Mana PRnya..?”

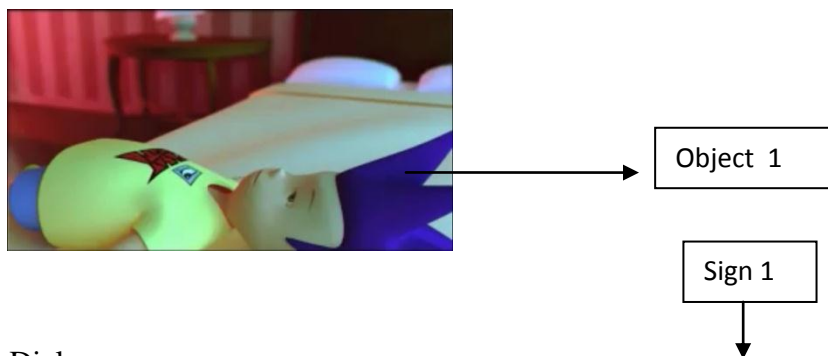
- Signified : Mama menyuruh Papa dan Iko untuk makan malam, kemudian bertanya lagi tentang PR yang seharusnya dikerjakan Iko, karena sadar bahwa PR tersebut belum dikerjakan, maka Papa dan Iko menjadi kehabisan kata-kata.
- Interpretasi : Panggilan Mama membuat hayalan mereka tentang dunia maya hilang dan kembali ke dunia nyata mereka. Papa dan Iko benar-benar lupa akan PR yang harusnya dikerjakan Iko sehingga mereka hanya saling pandang saat Mama menanyakan tentang PR tersebut.

## D. Representasi Moral Tanggung Jawab

### 1. Tanggung jawab terhadap diri sendiri

Menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian bisa memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri. Berikut ini adegan yang merepresentasikan tanggung jawab terhadap diri sendiri :

#### a. Adegan no. 91



Dialog

Iko : *(sigh)* **“Yang dikatakan Papa dan PAL..mungkin ada benarnya juga.**  
“

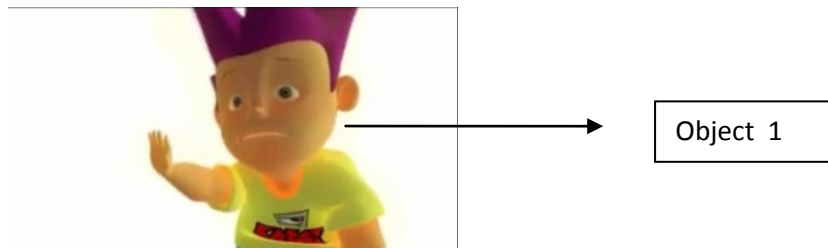
Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Iko

Interpretasi :

Iko menyadari bahwa nasehat Papa dan PAL itu memang benar, kemudian mulai memikirkan tentang dirinya sendiri, bahwa dirinya juga bertanggungjawab atas keselamatan dirinya sendiri dari kejahatan yang terjadi lewat internet. Disini perkembangan moral anak sudah mulai terlihat, dimana dirinya dapat menerima saran atau kata-kata dari orang lain dan sifat egosentrisnya mulai berkurang. Iko yang tadinya tidak mau mendengarkan nasehat orang lain sedikit demi sedikit mulai berubah, perubahan sikap tersebut diperoleh melalui proses belajar sendiri dan bimbingan Papa dan PAL.



## b. Adegan no. 96



Dialog

Iko : **“Papa!!”** → Sign 1

Papa : “Iko?”

Iko : **“Pa, jangan hapus PAL.”** → Sign 2

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Iko

Jenis tanggung jawab : Tanggung jawab terhadap diri sendiri, tanggung jawab terhadap masyarakat, dan tanggung jawab terhadap Tuhan.

Interpretasi :

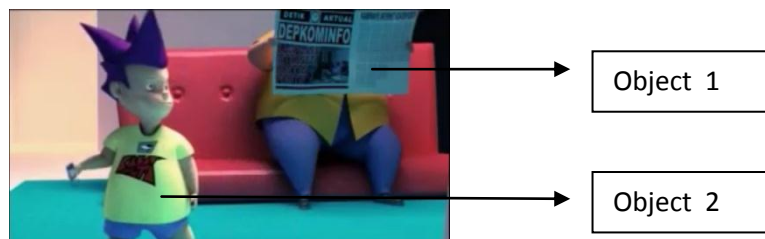
Iko datang dan menghentikan Papa sebelum Papa benar-benar menghapus PAL. Iko menunjukkan dirinya bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri, yang dimaksud dengan dirinya sendiri adalah kesadaran akan kesalahan yang telah dirinya perbuat, kemudian dari kesadaran tersebut mengubahnya menjadi tindakan. Iko juga bertanggungjawab atas apa yang telah dirinya lakukan, yaitu ketika meminta Papa untuk menghapus PAL, dengan menyadari kesalahan yang telah diperbuatnya Iko dengan sendirinya menghentikan proses penghapusan PAL, dapat terlihat pada ekspresi Iko yang terlihat menyesal dan berusaha secepat mungkin untuk sampai ketempat Papa dan PAL untuk dapat menghentikan proses penghapusan tersebut. Dari objek dan tanda yang ada dapat diinterpretasikan nilai tanggung jawab kepada masyarakat, masyarakat yang dimaksudkan disini adalah masyarakat *audience* dari film Petualangan Iko di Dunia Maya, dan tanggung

jawab terhadap Tuhan, yaitu percaya akan adanya balasan atas segala tindakan yang diperbuat oleh seseorang.

## 2. Tanggung jawab terhadap keluarga

Keluarga Merupakan bagian dari masyarakat kecil, setiap anggota keluarga wajib bertanggungjawab kepada keluarganya. Tanggung jawab ini menyangkut nama baik keluarga, tetapi tanggung jawab juga merupakan kesejahteraan, keselamatan, pendidikan, dan kehidupan dari keluarga itu sendiri.

### a. Adegan no. 2



#### Dialog

Mama : “ **Iko! PRnya dikerjain dulu!**”

Iko : “Ntar ma, nanggung nih.”

Mama : “Se-ka-rang.”

Sign

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Mama

Jenis tanggung jawab :

Tanggung jawab sebagai orang tua, tanggung jawab terhadap keluarga.

Interpretasi :

Mama menyuruh Iko mengerjakan PRnya, karena dirinya mengetahui bahwa Iko sedang bermain *game* dan Papa sedang membaca koran di ruang TV, sikap atau perilaku yang ditunjukkan oleh Mama adalah tindakan sebagai wujud tanggung jawabnya sebagai orang tua, yaitu mengingatkan anaknya untuk selalu mendahulukan yang memang harusnya didahulukan. dirinya bersikap tegas

terhadap anaknya, hal ini tidak menunjukkan bahwa dirinya bersikap keras semata, tetapi juga memperlihatkan ketegasannya sebagai seorang ibu yang bertanggung jawab terhadap keluarganya.

b. Adegan no. 4



Dialog

|  |   |        |
|--|---|--------|
| Mama : <b>“Pa! Bantuin PRnya Iko!”</b> | → | Sign 1 |
| Papa : “Ya, bentar lagi.”              |   |        |
| Mama : “Se-ka-rang.”                   |   |        |
| Papa : <i>(sigh)</i> <b>“Iya ma..”</b> | → | Sign 2 |

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Papa dan Mama.

Jenis tanggung jawab :

Papa : Tanggung jawab sebagai seorang suami dan orang tua, tanggung jawab terhadap keluarga.

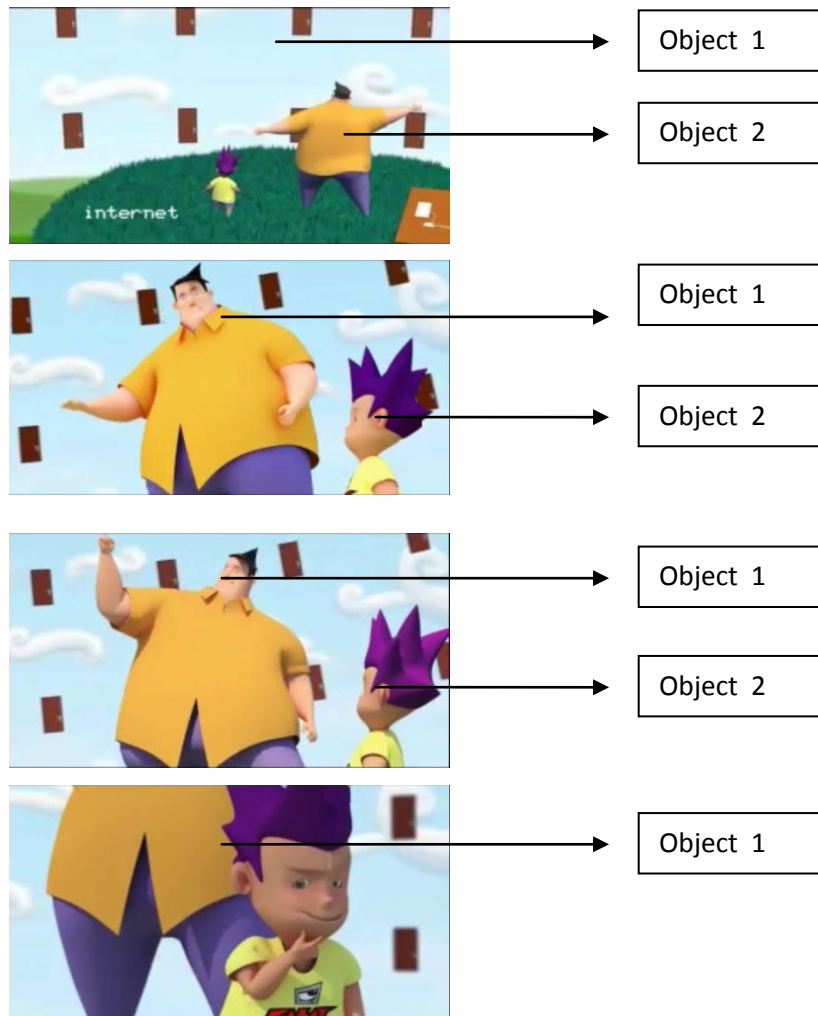
Mama : Tanggung jawab sebagai orang tua, tanggung jawab terhadap keluarga.

Interpretasi :

Mama meminta bantuan Papa untuk membantu Iko karena dirinya mengetahui bahwa Papa sedang membaca koran di ruang TV dan kegiatan yang dilakukan Papa sebenarnya masih dapat ditinggalkan untuk melakukan kegiatan lain yaitu membantu Iko dengan PRnya. Meskipun Papa sebenarnya sedang asik membaca koran, tetapi ia tetap mengiyakan perintah Mama, hal ini bukan hanya karena dirinya adalah seorang suami yang bertanggungjawab menjaga agar

hubungan diantara keluarganya tetap harmonis dengan tidak memulai pertengkaran, tetapi juga karena dirinya seorang ayah yang memiliki tanggung jawab dalam membantu dan mendidik anaknya.

c. Adegan no. 10, 11, 12 dan 13.



Adegan 10, 11, 12, dan 13.

Dialog

Papa : **“Selamat datang di internet! Internet dikembangkan awalnya oleh departemen pertahanan Amerika pada tahun 60-an, mereka menghubungkan beberapa komputer untuk dijadikan media komunikasi hingga akhirnya berkembang luas menjadi sebuah surga informasi.”**

Iko : **“Informasi?”**

Sign 1

Papa : **“Internet menembus batas geografi antara manusia dan belahan dunia manapun, nggak ada batas jarak dan waktu, setiap manusia bisa mempelajari apa aja yang dia mau di internet.”** →

Sign 2

Iko : “Apa aja?!”

Papa : “Yup.”

(Iko mulai memikirkan ide nakal)

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Papa

Jenis tanggung jawab :

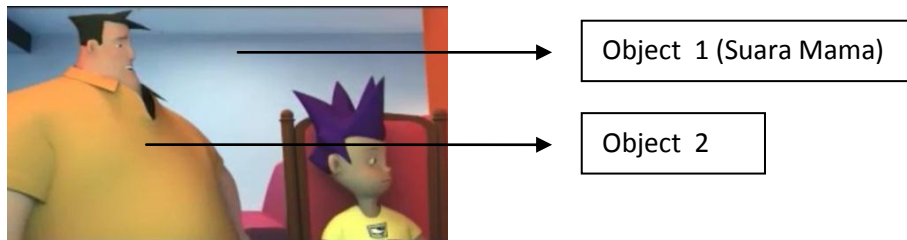
Tanggung jawab sebagai orang tua yaitu tanggung jawab terhadap keluarga, tanggung jawab terhadap masyarakat, tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara, dan tanggung jawab terhadap Tuhan.

Interpretasi :

Papa bertanggungjawab atas informasi yang diterima oleh anaknya, maka dirinya berperan sebagai orang tua dan pemberi informasi, Papa mengenalkan Iko dengan internet agar Iko dapat mengerjakan PRnya (tanggung jawab terhadap keluarga). Informasi yang diberikan oleh Papa tentu saja dilandasi oleh rasa tanggung jawabnya sebagai ayah, dan informasi tersebut haruslah relevan dan sesuai dengan yang ada di masyarakat (tanggung jawab terhadap masyarakat). Karena internet merupakan produk yang bukan hanya digunakan oleh masyarakat dalam ruang lingkup yang kecil tetapi juga digunakan oleh masyarakat dunia, maka pengguna internet pada suatu Negara sebaiknya menjaga nama baik Negeranya (tanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara). Karena Papa menyampaikan informasi yang penting, maka kejujuran diperlukan agar informasi yang dirinya sampaikan bukan merupakan informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, rasa tanggung jawab yang ada pada diri Papa yang

membuat ia harus berkata jujur agar tidak menyesatkan Iko, karena Tuhan mengetahui segala sesuatu yang dilakukannya, sehingga keyakinannya kepada Tuhan harus dipertanggungjawabkan (tanggung jawab terhadap Tuhan).

d. Adegan no. 22



Dialog

Mama : “Pa! Benerin antenanya dong!”

Papa : *(Sigh)* “**Iya ma..**” → Sign 1

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Papa

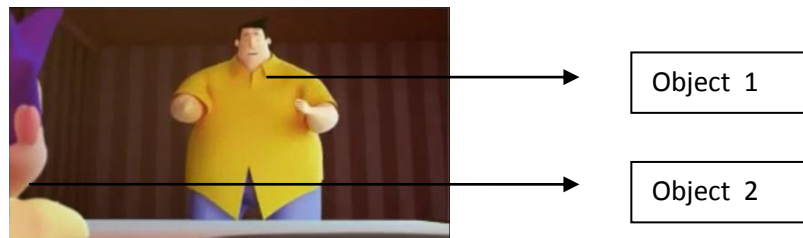
Jenis tanggung jawab :

Tanggung jawab sebagai suami yaitu tanggung jawab terhadap keluarga.

Interpretasi :

Papa bukan hanya bertanggungjawab sebagai seorang ayah, tetapi dirinya juga bertanggung jawab sebagai seorang suami, yaitu membantu istrinya yaitu Mama. Ketika Mama meminta bantuan kepada Papa, maka Papa juga akan membantu Mama. Sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh Papa ini adalah bentuk dari rasa tanggung jawabnya terhadap anggota keluarganya yaitu Mama dan Iko.

e. Adegan no. 80 dan 82.



Dialog

Papa : “Iya, Cuma itu. Jadi kita setuju? **Iko kenal sama teman *chat* tadi? Maksud papa, apa tau siapa orangnya, umurnya berapa, dimana sekolahnya?**”



Dialog

Papa : “**Iko, di internet itu banyak orang yang berbohong, siapa tau Iko *chat* sama orang yang jahat.**”

Sign 2

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : Papa

Jenis tanggung jawab : Tanggung jawab sebagai orang tua yaitu tanggung jawab terhadap keluarga, dan tanggung jawab terhadap Tuhan.

Interpretasi :

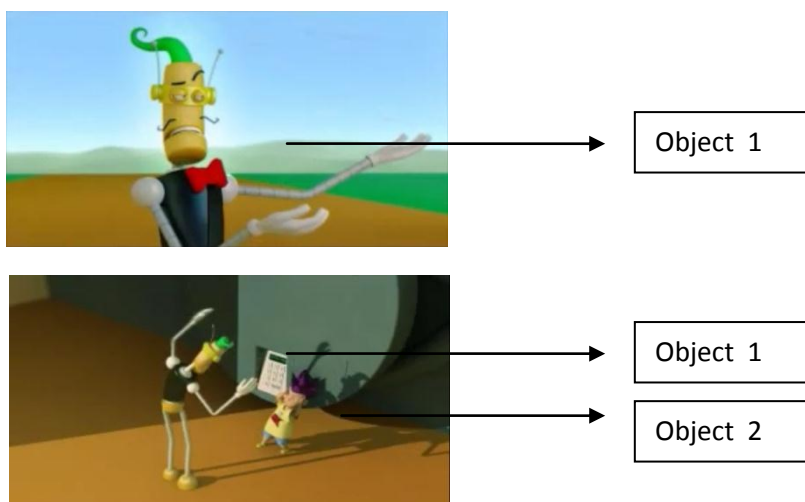
Papa bertanya pada Iko tentang asal-usul dari teman yang *chat* dengan Iko, hal yang dilakukan Papa merupakan sebuah bentuk kepeduliannya terhadap anaknya, yaitu tentang masalah pergaulan anaknya. Perilaku peduli Papa juga merupakan bentuk dari tanggung jawab Papa sebagai seorang ayah dari Iko, yaitu untuk mendidik, melindungi, dan membesarkan Iko dengan baik. Reaksi Papa setelah mendengar jawaban Iko merupakan bentuk dari kepeduliannya dan

tanggung jawabnya sebagai seorang ayah, dirinya juga memperingati Iko bahwa di internet itu banyak orang yang berbohong, hal ini dirinya lakukan agar Iko berhati-hati dalam memilih teman dari internet. Papa bertanggungjawab terhadap Tuhan karena pola asuh dan mendidik anaknya akan dipertanggungjawabkan, jadi Papa mendidik anaknya agar menjadi lebih baik dan menjadi lebih waspada agar mampu menjaga dirinya dari hal-hal yang tidak diinginkan.

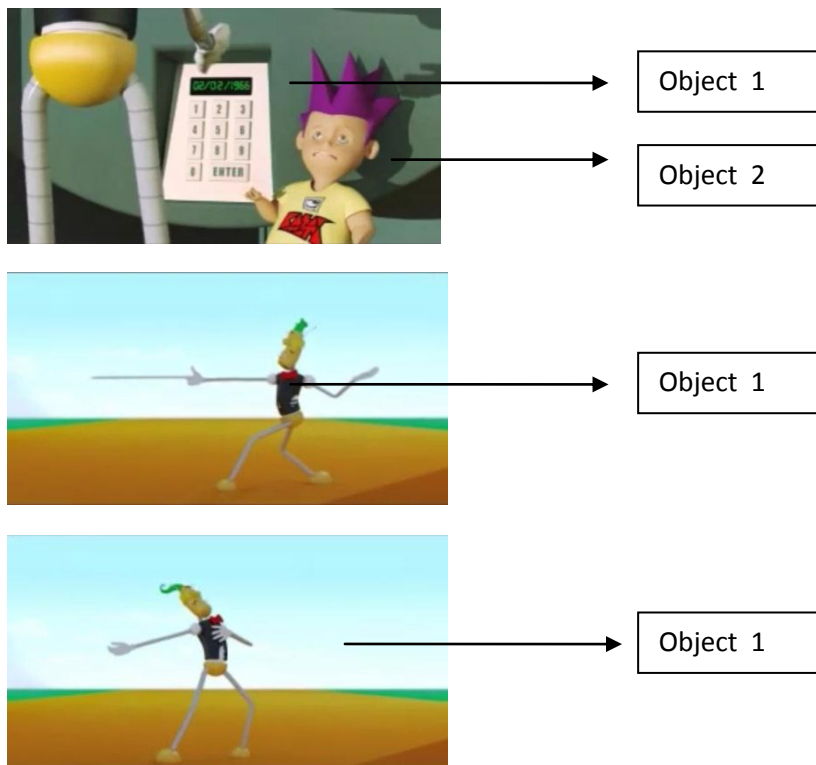
### 3. Tanggung jawab terhadap Masyarakat

Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lain, dengan demikian manusia merupakan anggota masyarakat yang tentunya mempunyai rasa tanggung jawab agar dapat melangsungkan hidupnya dalam masyarakat tersebut, karena seorang individu adalah bagian dari masyarakat. Masyarakat yang dimaksud adalah masyarakat luas mulai dari tetangga hingga warga yang ada pada satu kota atau provinsi.

#### a. Adegan no. 38, 39, 40, 41, dan 42.







Dialog

**PAL : “Menurut survei yang dilakukan media-media di seluruh dunia, sebagian besar remaja pengguna internet tertarik untuk mencari informasi yang dipandang belum pantas bagi umurnya, desakan informasi pada seorang anak yang tidak dilandasi pendidikan keluarga yang kuat akan menimbulkan pola perilaku negatif, seperti ungkapan seorang filosof, internet bagaikan pedang bermata dua, dia bisa sangat berguna tapi juga memiliki sisi gelap.”**

Sign 1

Karakter tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : PAL

Jenis tanggung jawab : Tanggung jawab atas pekerjaannya yaitu tanggung jawab terhadap masyarakat, tanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara.

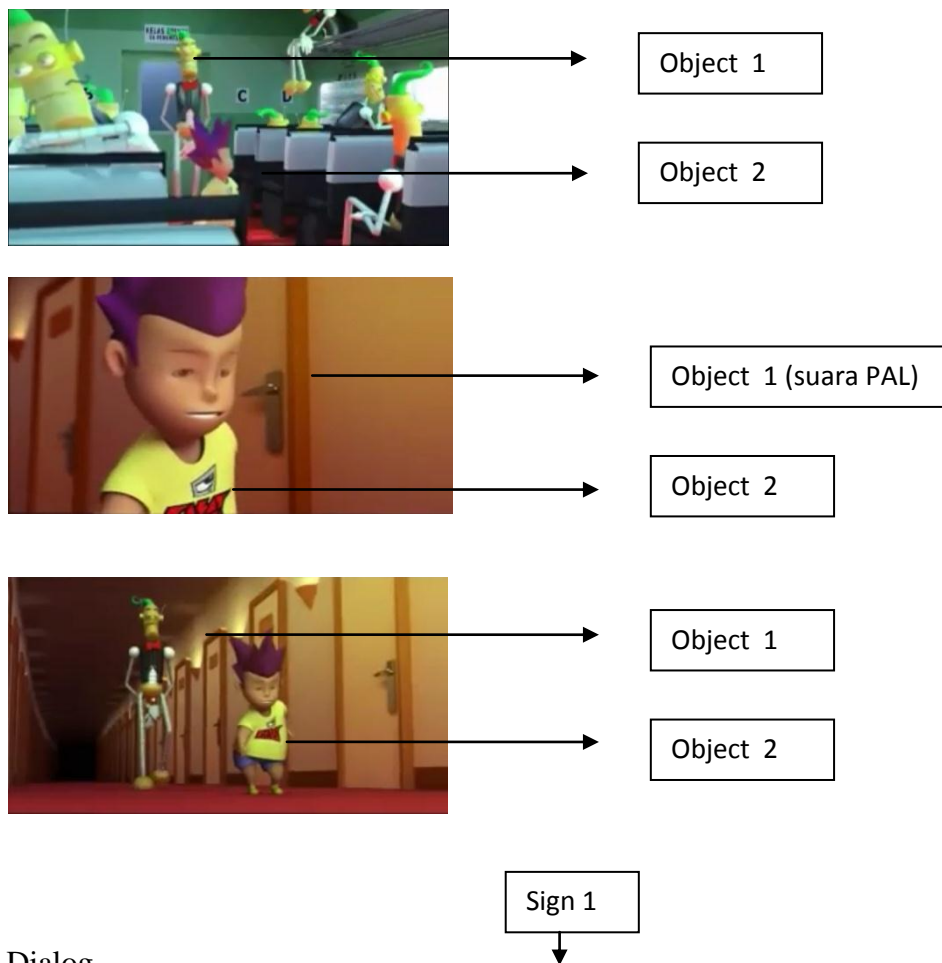
Interpretasi :

Makhluk tersebut bernama PAL, dirinya diprogram untuk mengawasi dan menemani pengguna internet saat berselancar. dirinya bertanggung jawab untuk melindungi pengguna internet dari segala macam informasi yang belum layak

untuk diketahui oleh Iko. Dari kata-katanya dirinya mampu menyampaikan realita tentang pengguna internet dan bahaya dari internet. PAL bertanggungjawab terhadap masyarakat karena dirinya merupakan program yang dapat digunakan oleh masyarakat luas, kemudian informasi yang disampaikan oleh PAL haruslah relevan karena internet digunakan oleh hampir seluruh masyarakat yang ada di dunia, maka PAL bertanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara.

b. Adegan . 52, 53, 54, 55, 56, 57, dan 58





Dialog

**PAL : “Menurut survei, situs-situs yang mengandung konten. Semata-mata karena konten tersebut mengandung sifat. Pornografi dan kekerasan bisa mendorong pengguna internet dibawah umur untuk melakukan tindak kriminal. Demikian sifat dasar dunia virtual. Pengguna rela untuk kehilangan uang dan waktunya berjam-jam hanya untuk memperoleh secuil informasi tersebut, maka perilaku sosial manusiaapun berubah. Para pelaku bisnis di internet akan menggunakan cara apapun agar produknya laku, termasuk menampilkan konten-konten yang tabu. Ini bahaya sekali.”**

Karater tanggung jawab diperlihatkan oleh tokoh : PAL

Jenis tanggung jawab : Tanggung jawab atas pekerjaannya yaitu tanggung jawab terhadap masyarakat, tanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara.

Interpretasi :

PAL tetap mengikuti Iko dan memberikan informasi yang penting untuk diketahui oleh Iko, yaitu tentang bahaya internet dan kejahatan yang sering terjadi di internet. PAL menunjukkan tanggung jawabnya sebagai program yang fungsinya bukan hanya untuk menemani dan mengawasi Iko, tetapi juga memberikan informasi-informasi penting yang perlu diketahui oleh Iko. PAL berubah menjadi bentuk-bentuk tertentu seperti patung dan lukisan dan kemudian menggandakan dirinya, PAL bertanggungjawab terhadap masyarakat karena informasi yang diberikan merupakan informasi yang diperuntukkan untuk umum, PAL bertanggungjawab terhadap Bangsa dan Negara karena informasi yang diberikan olehnya harus relevan dan sesuai dengan hukum dan norma yang ada pada Negara.

Berdasarkan penjabaran tersebut, terdapat tiga macam moral tanggung jawab yang paling terlihat adalah : Tanggung jawab terhadap diri sendiri, tanggung jawab terhadap keluarga dan tanggung jawab terhadap masyarakat. Dan terdapat didalamnya tanggung jawab terhadap Bangsa dan Negara dan tanggung jawab terhadap Tuhan.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Setelah dilakukan penelitian pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya produksi PT. Studiokasatmata, maka dapat diperoleh simpulan bahwa film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya mengandung nilai moral tanggung jawab, dan implementasinya ada pada hasil jadinya yaitu pada film itu sendiri, melalui dialog yang ada pada film tersebut. Berikut ini adalah simpulan yang didapatkan :

1. Kategori film Petualangan Iko di Dunia Maya : realita, khayalan, perubahan sikap atau tingkah laku, kontradiksi dan penyadaran.
2. Representasi moral tanggung jawab yang ada pada film tersebut yaitu tanggung jawab terhadap diri sendiri pada adegan : 91 dan 96, tanggung jawab terhadap keluarga pada adegan : 2, 4, 10, 11, 12, 13, 22, 80, dan 82 , tanggung jawab terhadap masyarakat pada adegan : 38, 39, 40, 41, 42, 52, 53, 54, 55, 56, 57, dan 58, tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara, dan tanggung jawab terhadap Tuhan yang ditunjukkan oleh tokoh Iko, Papa, Mama, dan PAL.

## **B. Saran**

Setelah mendapatkan simpulan dan hasil penelitian yang telah menjawab rumusan masalah, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, saran – saran tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sebagai seorang konsumen dan penikmat film animasi dan tayangan-tayangan lainnya, sebaiknya masyarakat lebih jeli dalam memilih film yang pantas untuk ditonton dan dikonsumsi oleh diri sendiri dan anak-anak mereka sehingga tidak akan memicu perilaku negatif yang timbul setelah menonton film tertentu.
2. Tanggung jawab merupakan salah satu nilai moral yang penting karena berpengaruh luas, dimulai dari diri sendiri kemudian ke masyarakat dan lebih luas lagi pada Bangsa dan Negara, maka perilaku bertanggungjawab sebaiknya dijadikan sebuah kebiasaan yang dilakukan sehari-hari.
3. Peran dan tugas dari orang tua adalah mendidik, membesarkan, dan menyayangi anak-anaknya, maka komunikasi antara anak dan orang tua sebaiknya dijalin sebaik mungkin, karena pola asuh orang tua akan mempengaruhi anak dan masa depan mereka, begitu pula dengan penanaman nilai moral pada anak, sebaiknya orang tua memulai untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan pada anak sejak usia dini. Contoh yang dapat diberikan oleh orang tua kepada anaknya adalah melalui lisan dan perbuatan, karena sejatinya anak bisa meniru tindakan yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya, maka jika orang tua berperilaku yang bertanggungjawab maka anak dapat meniru demikian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, Hans. 2001. *Literary Theory: The Basics*, London: Routledge.
- Danandjaja, A. 1985. *Pola Sistem Nilai para Manager di Indonesia*, Jakarta: Desertasi, Psikologi Universitas Indonesia.
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Hand Book of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drs.Sumanto.M.A. , 1995 , *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan* , Yogyakarta : Andi Offset.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ham, Jack. 1994. *Cartooning The Head & Figure*. A.GD/Perigee Book.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jean Ann Wright. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier Inc.
- Krippendorff, Klaus. 2004 *Content Analysis: An Introductions to its Methodology (Second Edition)*, California: Sage Publication.
- Madsen, Roy. 1996. *Animation Film Concepts, Methods, and Uses*.
- Mclaughlin, Dan. 2001. "A *Chronology Of Animation Before Film*". Dalam buku *The Animation Rules*.
- MD. Susilawati, M. Hum, & Ch. Suryati, M.Hum. 2009. *Urgensi Pendidikan Moral*. Surya Perkasa. Yogyakarta.
- Noake, Roger. *Animation Techniques, Planning and Producing Animation with Today's Technologies*. Chartwell Books.Inc.
- Partini, S. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Pradopo, Rachmat Djoko. 2007. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ranang, Basnendar, Asmoro. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. PT Indeks. Jakarta.
- Rita Eka Izzaty,dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press. Yogyakarta.
- Robbins, Sp., and Judge, T.A. 2009. *Perilaku Organisasi*, Edisi keempat, Jakarta: Salemba, 40-99.
- Setiadi, Elly. M. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.
- Sugono, Dendy. 2003. *Buku Praktis Bahasa Indonesia II*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Suriasumantri, Jujun S. 2001. *Filsafat Ilmu: sebuah pengantar populer*. Jakarta: CV. Muliasari.
- Tambunan, R. 2008. Aspek Nilai. *Rumahbelajarpsikologi.com/index.php*
- Weber , Philip, Robert. 1990. *Basic Content Analysis*, California: Sage Publication.
- Yoga. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Internet :
- Yudomahendro.wordpress.com
- <http://bacaebokgratis.wordpress.com/2011/06/03/9-manusia-dan-tanggung-jawab-2/>
- [http://www.propofs.com/quiz-school/user\\_upload/ckeditor/komputer\\_\(1\).jpg](http://www.propofs.com/quiz-school/user_upload/ckeditor/komputer_(1).jpg)
- [http://3.bp.blogspot.com/I\\_0y\\_VfIqvI/TnuKO3IW7KI/AAAAAAAAAC2k/v9kuE1MZOiY/s400/1434991\\_kertas.jpg](http://3.bp.blogspot.com/I_0y_VfIqvI/TnuKO3IW7KI/AAAAAAAAAC2k/v9kuE1MZOiY/s400/1434991_kertas.jpg)
- <http://srv-live-01.lazada.co.id/p/spc-3120-416021-1-product.jpg>
- <http://www.klikglodok.com/toko/2400-large/jual-harga-logitech-stereo-speakers-z110.jpg>
- <http://litbimg5.rightinthebox.com/images/384x384/201401/oivuwc1388711794184.jpg>



## GLOSARIUM

|                   |  |
|-------------------|--|
| <i>Angle</i>      | : Sudut pandang yang tampak oleh pelihat, sehingga karakter tampak depan, samping, atas atau bawah.  |
| <i>Animasi</i>    | : Berasal dari kata <i>animation</i> yang berarti ilusi dari gerakan. Suatu sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Secara sederhana animasi diartikan sebagai gambar bergerak. |
| <i>Animatic</i>   | : Hasil dari penganimasian   |
| <i>Animator</i>   | : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai pembuat animasi.  |
| <i>Background</i> | : Latar belakang berupa pemandangan atau gedung dsb. Untuk memberikan kesan lingkungan atau kedalaman, atau suasana.   |
| <i>Bones</i>      | : Tulang   |
| <i>CD</i>         | : <i>Compact Disk</i> .  |
| <i>Chat</i>       | : Berbicara atau komunikasi lewat media online   |
| <i>Clay</i>       | : Plastisin atau tanah liat yang memiliki tekstur dapat dirubah dan liat. Biasanya digunakan untuk modelling.  |
| <i>Claymation</i> | : Salah satu teknik animasi stop-motion yang menggunakan tanah liat atau clay sebagai objek yang digerakkan.   |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <i>Compositing</i>      | : Menggabungkan <i>video clip</i> , <i>still image</i> , dan <i>audio clip</i> .   |
| <i>Content Analysis</i> | : Analisis Isi yang membahas tentang isi dari suatu objek atau wacana.   |
| <i>Dubber</i>           | : Orang yang mengisi suara pada sebuah film animasi.   |
| DVD                     | : <i>Digital Video Disc</i> .  |
| <i>Editing</i>          | : Proses pemotongan gambar dan pemilihan efek.   |
| Frame                   | : Bingkai persegi empat sebagai pembatas gambar, dalam rangkaian gambar bergerak yaitu animasi. Dalam animasi jumlah gambar dalam bingkai tersebut diperlukan untuk membuat gerakan. |
| <i>History</i>          | : Sejarah dari sesuatu yang telah dilakukan sebelumnya dan telah menjadi catatan tertentu.   |
| <i>Inbetween</i>        | : Gerakan perantara. Berupa gambar-gambar yang mengisi gerakan diantara gambar-gambar kunci.   |
| <i>Key Informan</i>     | : Pemberi informasi kunci atau utama   |
| <i>Keyframe</i>         | : Gerakan kunci atau gambar kunci. Gerakan kunci yang berperan sebagai titik referensi sebuah rangkaian gerakan animasi yang merupakan gerakan inti.                                 |
| <i>Lighting</i>         | : Pencahayaan  |
| <i>PAL</i>              | : Parental Control Program, ada pada komputer dan dapat dipasang oleh sang pengguna, dapat di <i>on</i> dan <i>off</i> kan.  |
| Produk                  | : Hasil jadi dari sebuah proses pembuatan sesuatu  |
| Scanner                 | : Alat pemindai foto, gambar, teks, atau benda 3 dimensi menjadi bentuk digital agar dapat disimpan didalam komputer dalam bentuk file.  |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <i>Sigh</i>                  | : Mendesah keluhan  |
| Sinematografi                | : Ilmu tentang perfilman.   |
| <i>Software</i>              | : Perangkat lunak untuk komputer seperti program  |
| <i>Still Camera</i>          | : Kamera yang posisinya tetap. Salah satu tipe kamera yang digunakan untuk mengambil gambar dalam fotografi.  |
| <i>Stop-Motion Animation</i> | : Teknik <i>frame by frame</i> yang memanipulasi objek dengan menciptakan ilusi pergerakan sehingga objek tampak bergerak dengan sendirinya. Sebuah objek diambil gambar dalam satu frame, kemudian diubah sedikit bentuk atau posisinya, diambil lagi gambarnya, diubah lagi dan seterusnya. Kemudian gambar-gambar tersebut dimainkan lagi dengan kecepatan tertentu sehingga menghasilkan ilusi gerakan. |
| <i>Stop-Motion</i>           | : Tidak bergerak atau memiliki jarak antara satu gerakan ke gerakan lainnya.  |
| Storyboard                   | : Konsep cerita yang berupa garis besar gambaran cerita.<br><i>Storyboard</i> merupakan rancangan visual atas naskah.   |
| <i>Storyboard Artist</i>     | : Seorang pembuat <i>storyboard</i> atau papan cerita.  |
| <i>Value</i>                 | : Nilai yang ada pada suatu benda   |
| VFX                          | : Efek visual   |

# **LAMPIRAN 1**

## Alat-Alat Untuk Membuat Animasi Tiga Dimensi

### 1. Kertas



Sumber Gambar :

[http://3.bp.blogspot.com/5LXwIDPRtqc/TfOfRjhqe7I/AAAAAAAAAMY/dyNOY\\_yE0/s320/ketas.jpg](http://3.bp.blogspot.com/5LXwIDPRtqc/TfOfRjhqe7I/AAAAAAAAAMY/dyNOY_yE0/s320/ketas.jpg)

Kertas digunakan untuk merancang suatu model atau karakter, serta untuk merencanakan *background*. Kertas juga digunakan untuk membuat naskah, skrip, dialog, serta *storyboard*.

### 2. Pensil dan Penghapus



Sumber Gambar :

<http://febriantoedypratama.files.wordpress.com/2008/07/tools-clutch->

[pencils-02-small.jpg](http://febriantoedypratama.files.wordpress.com/2008/07/tools-mech-pencils-small.jpg)

<http://febriantoedypratama.files.wordpress.com/2008/07/eraser.jpg?w=300&h=218>

Alat-alat menggambar ini berfungsi untuk mempermudah pengerjaan mendesain karakter dan lain sebagainya. Untuk membuat *modelling* dalam animasi tiga dimensi biasanya memerlukan sket terlebih dahulu, sket tersebut kemudian discan untuk dapat dimasukkan kedalam komputer dan dijadikan sebagai pola atau model.

### 3. *Scanner* (mesin pemindai)



Sumber Gambar :

<https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRplqJvLqg80jGQ5QCND65kRPYFvbe04lSfBO1TtW6G4vdL2hP9>

*Scanner* digunakan untuk memasukkan gambar yang digambar secara manual diatas kertas kedalam komputer. *Scanner* yang baik adalah *scanner* yang memiliki tingkat sensibilitas yang tinggi sehingga kualitas gambar tetap terjaga meskipun telah dimasukkan kedalam komputer.

### 4. Komputer



Sumber Gambar :

[http://www.proprofs.com/quiz-school/user\\_upload/ckeditor/komputer\\_\(1\).jpg](http://www.proprofs.com/quiz-school/user_upload/ckeditor/komputer_(1).jpg)

Komputer adalah alat yang utama yang dibutuhkan dalam proses pembuatan animasi tiga dimensi, karena pengerjaan animasi tersebut sebagian besar dikerjakan di komputer. Komputer *diinstall* dengan program yang dibutuhkan kemudian baru dapat digunakan.

### 5. *Speaker* dan *Headset*



Sumber Gambar :

<http://www.klikglodok.com/toko/2400-large/jual-harga-logitech-stereo-speakers-z110.jpg>

<http://ghostselite.com/wp-content/uploads/2013/06/ghosts-headset2.jpg>

*Speaker* dan *headset* digunakan dalam proses pengeditan dimana suara atau *sound* dan *background* dimasukkan kedalam film. Hal ini dilakukan agar nanti tidak terjadi kesalahan *timing* suara saat film sudah jadi.

### 6. *Microphone* (Alat untuk memasukkan suara)



Sumber Gambar :

<http://ghostselite.com/wp-content/uploads/2013/06/ghosts-headset2.jpg>

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIwS2LZd07JVXIfZf62JtMxaZwarRKSo-k-iysz2zwAzF8X3q6>

*Microphone* atau biasa disingkat *mic* digunakan untuk memasukkan suara ke dalam komputer, digunakan saat *dubbing* maupun saat membuat efek-efek suara tertentu. *Mic* dapat terdiri dari *mic single* maupun *mic* yang sudah ada pada *headset*.

# **LAMPIRAN 2**



### A. PT. Studiokasatmata

PT. Studiokasatmata merupakan sebuah studio yang memproduksi film animasi tiga dimensi yang merupakan salah satu studio animasi yang paling aktif di Yogyakarta dan sudah mulai memproduksi film sejak tahun 2002 dengan film pertamanya yang berjudul Kelolodhen.

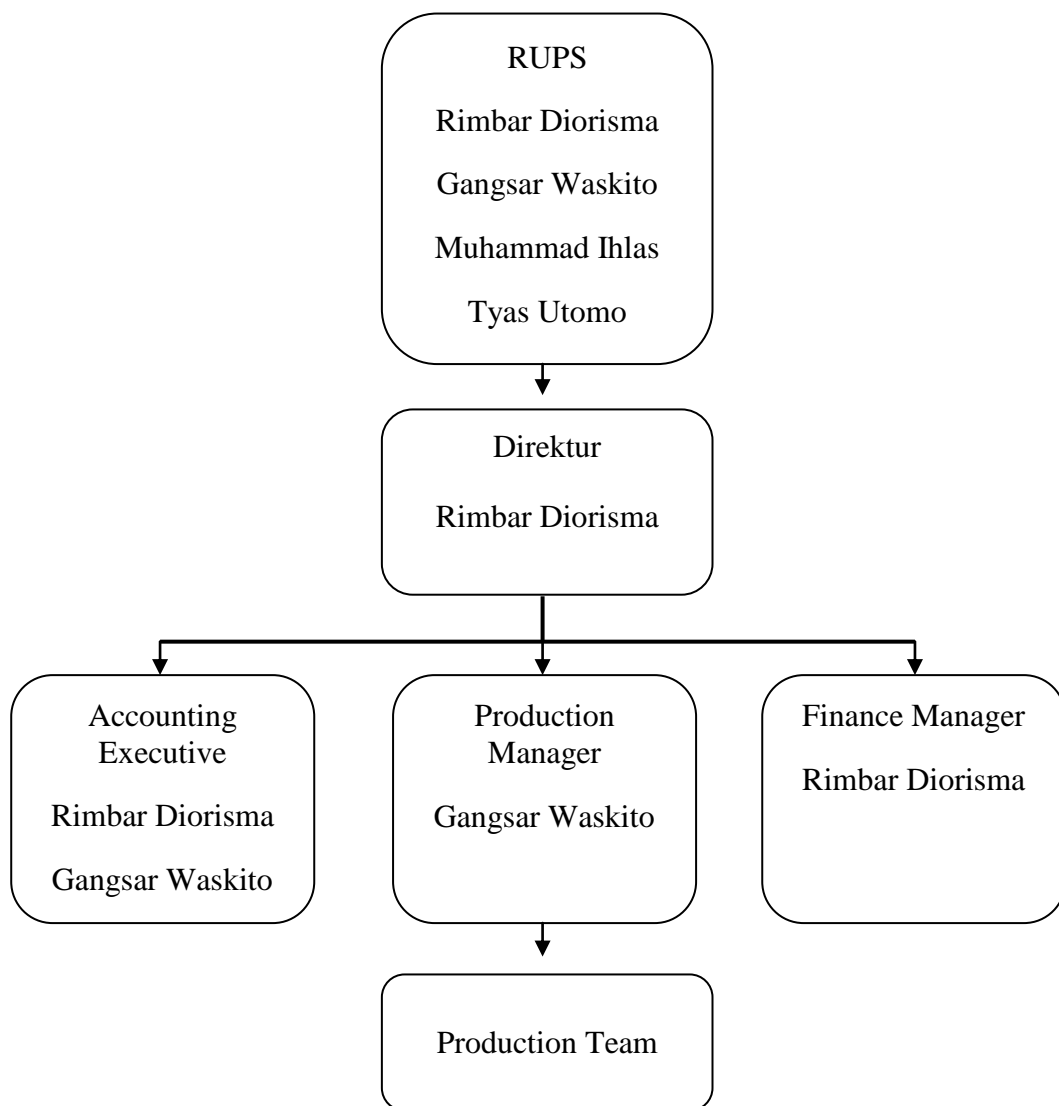
PT. Studiokasatmata mempunyai visi menjadi perusahaan animasi yang tumbuh besar dengan memiliki IP (Intellectual Property) sendiri. Dan mempunyai misi untuk meluangkan waktu khusus untuk membuat karya sendiri selain mengerjakan proyek, aktif dalam berbagai festival dan kompetisi film, kemudian membuat dan memasarkan *merchandise* dari IP sendiri.



Dokumentasi Lokasi PT. Studiokasatmata yang berlokasi di Sleman, Jl. Gamping Tengah No.17, RT.01 RW.15, Yogyakarta.

### A. Struktur Organisasi PT. Studiokasatmata

Struktur organisasi di PT. Studiokasatmata antara lain adalah sebagai berikut :



Bagan 5. **Struktur Organisasi**

#### 1. RUPS (Rapat Umum Pemegang Saham)

- a. Rimbar Diorisma
- b. Gangsar Waskito
- c. Muhammad Ihlas
- d. Tyas Utomo

RUPS adalah organ perusahaan yang memegang kekuasaan tertinggi dalam Perseroan dan memegang segala kewenangan yang tidak diserahkan kepada Direksi dan Dewan Komisaris. RUPS sebagai organ perusahaan merupakan wadah para pemegang saham untuk mengambil keputusan penting yang berkaitan dengan modal yang ditanam dalam perusahaan, dengan memperhatikan ketentuan Anggaran Dasar dan peraturan perundang-undangan. Keputusan yang diambil dalam RUPS didasari pada kepentingan usaha Perseroan dalam jangka panjang.

1). *Director* (Direktur)

a). Rimbar Diorisma

Direktur adalah seseorang yang ditunjuk untuk memimpin Perseroan terbatas (PT). Direktur bisa merupakan seseorang yang memiliki perusahaan tersebut atau orang profesional yang ditunjuk oleh pemilik usaha untuk menjalankan dan memimpin perseroan terbatas. Penyebutan direktur dapat bermacam-macam, yaitu dewan manager, dewan gubernur, atau dewan eksekutif.

2). *Accounting Executive* (Bagian Pemasaran)

a). Rimbar Diorisma

b). Gangsar Waskito

*Account Executive* bertugas sebagai pelaksana untuk mencari klien yang akan membuat iklan dengan bantuan biro iklan tempatnya bekerja. Tugas dan fungsi AE pada perusahaan biro iklan antara lain mendiskusikandengan klien dan sumber lainnya tentang produk yang akan diiklankan serta informasi lain seperti perincian mengenai perusahaan dan produknya, anggaran, *goal* pemasaran, dan riset pemasaran. Selain itu, tuganya adalah mempresentasikan *draft* kasar

kampanye dan ringkasan anggaran awal kepada klien serta melakukan negosiasi jika diperlukan.

### 3). *Production Manager* dan *Line Producer* (Produser Pelaksana)

#### a). Gangsar Waskito

*Line producer* adalah orang mengelola anggaran atau menjaga *cash flow* dalam pembuatan sebuah film. Semua urusan operasional produksi dari hari ke hari menjadi tanggung jawab seorang *line producer*. Termasuk penyusunan *schedule*, supervisi pencarian lokasi beserta penyelesaian urusan administrasi, supervisi laporan harian, supervisi penyewaan alat, transportasi, dan akomodasi, juga membantu produser dalam proses penyusunan dan perekrutan kru (Honhaner, 2010).

### 4). *Finance Manager* (Manager Keuangan)

#### a). Rimbar Diorisma

Bertanggung jawab atas *cash flow* perusahaan serta memonitor *cash flow* dan modal perusahaan agar neraca keuangan tetap seimbang sehingga memudahkan perusahaan dalam realisasi aliran kas

### 5). *Production Team* (Tim Produksi)

Tim produksi terdiri dari Produser, *Line Producer*, *Director* (Sutradara), *Screen Writer*, *Art Director*, *Director of Photography*, *Technical Director*, *VFX Director*, *Character & Set Designer*, *Storyboard Artist*, *Rigger*, *Texturer*, *Animator*, *Lightingman*, *Renderman*, *Checker*, *Compositor*, *Music Director*, *Foley Artist*, *Dubber*, dan *Editor*.

Keterangan :

a). *Producer* (Produser)

Orang yang bertugas sebagai manager dan sebagai pengelola seluruh kegiatan pembuatan film dan mengatur *budget* atau anggaran.

b). *Line producer* (Produser Pelaksana)

*Line producer* adalah orang mengelola anggaran atau menjaga *cash flow* dalam pembuatan sebuah film. Semua urusan operasional produksi dari hari ke hari menjadi tanggung jawab seorang line producer. Termasuk penyusunan *schedule*, supervisi pencarian lokasi beserta penyelesaian urusan administrasi, supervisi laporan harian, supervisi penyewaan alat, transportasi, dan akomodasi, juga membantu produser dalam proses penyusunan dan perekrutan kru (Honhaner, 2010).

c). *Film Director* (Sutradara)

Orang yang bertugas mengatur seluruh kegiatan kreatif dalam film. Tugas ini mencakup pengaturan sinematografi, *talent* atau *artist*, *dubbing*, serta alur cerita film.

d). *Script Writer* dan *Screen Writer* (Penulis Naskah dan Skenario)

Adalah penulis naskah film, yang akan dijadikan visual sebagai pedoman untuk pembuatan film serta pengarahan adegan-adegan dalam film. kemudian *Screen writer* bertugas untuk membuat penggambaran skenario dalam sebuah film.

e). *Storyboard Artist* (Pembuat Visualisasi Cerita)

Orang yang bertugas memvisualisasikan bentuk naskah, sebagai panduan dalam pembuatan film. Antara *storyboard artist* dan *script writer* saling berkaitan.

f). *Art Director* (Penata Artistik)

*Art director* secara teknis adalah koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggungjawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggungjawab seorang *art director*.

g). *Director of Photography* (Sinematografer)

Sinematografer adalah juga kepala bagian departemen kamera, departemen pencahayaan dan *Grip Departement* untuk itulah Sinematografer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* atau disingkat menjadi DoP. Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek Visual dalam pembuatan sebuah film. Mencakup Interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis Kamera, jenis bahan baku yang akan dipakai, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang sinematografer juga memutuskan gerak kamera, membuat konsep Visual, membuat floorplan untuk ke efisienan pengambilan gambar. Artinya seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis di semua aspek visual dalam film.  
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>)

h). *Technical Director* (Teknisi)

*Technical Director* (TD) atau *Technical Manager* (TM) adalah orang yang merupakan seorang senior dalam penguasaan *software* atau peralatan yang digunakan untuk kepentingan produksi. Ia berperan untuk memperbaiki, menjaga, dan mengembangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan produksi.

i). *VFX Director* (Manajer Efek Visual)

Anggota tim produksi film atau televisi yang bertanggung jawab mengawasi proses produksi visual efek.

j). *Character & Set Designer* (Desainer Karakter dan Perlengkapan)

Seorang anggota tim produksi yang bertugas untuk membuat karakter sehingga didapatkan karakter yang diinginkan untuk sebuah film. Karakter yang dibuat juga disesuaikan dengan jalan cerita, latar belakang dan keunikan dari film yang akan diproduksi.

k). *Rigger* (Pembuat Tulang)

Anggota tim produksi yang membuat tulang yang akan dimasukkan kedalam karakter yang berguna untuk menggerakkan karakter. Seorang *rigger* haruslah orang yang mengetahui letak dan fungsi sendi, sehingga tidak akan bermasalah pada proses berikutnya.

l). *Texturer* (Pembuat tekstur)

Anggota tim produksi yang tugasnya memberi tekstur pada karakter, latar belakang, maupun segala benda yang ada pada film.

m). *Animator* (Pembuat Animasi)

*Animator* tiga dimensi atau dua dimensi, tugas seorang *animator* adalah menganimasikan atau membuat sebuah karakter bergerak. *Animator* menyesuaikan dengan *storyboard*. Untuk *animator* dua dimensi lebih rumit pengerjaannya karena membutuhkan seorang *key drawing*, sedangkan untuk animasi tiga dimensi, *key drawing* dilakukan pada program di komputer.

n). *Sound Editor* (Pengedit Suara)

Orang yang bertugas untuk memberikan suara dan mengambil suara untuk *lipsync* setelah itu bersama dengan editor mengedit gambar dan suara untuk memberikan efek-efek tertentu.

o). *Talent* atau *Dubber* (Pengisi Suara)

Yaitu pengisi suara dalam sebuah film sesuai dengan karakter masing-masing. *Dubber* inilah yang memberi nilai tambah didalam sebuah karakter, karena dapat membuat karakter lebih hidup. Pemilihan seorang pengisis suara juga disesuaikan dengan kebituhan dan karakter yang nantinya akan digunakan dalam sebuah film animasi.

p). *Foley Artist* (Pembuat Suara)

*Foley artist* adalah mereka yang memanipulasi objek untuk menghasilkan suara yang diperlukan. Misalnya, menggunakan peralatan dapur untuk mendapatkan suara denting pedang, menggunakan karung goni sebagai sansak untuk mendapatkan suara pukulan, dan lain sebagainya.



q). *Compositor* (Penyusun)

Orang yang bertugas mengkomposisi semua elemen-elemen yang dibutuhkan didalam sebuah film, menyusun adegan-adegan sesuai dengan *storyboard*.

r). *Editor* (Pengedit)

Tugas seorang editor adalah untuk memberikan penyajian akhir atau mengedit sebuah film, ia menyatukan semua unsur yang ada dalam sebuah satu film jadi.

s). *Checker* (Pemeriksa)

Orang yang bertugas untuk mengecek hasil jadi dari sebuah film, apakah sudah baik atau belum, kemudian bekerja sama dengan sutradara.

Dalam proses produksi film animasi tiga dimensinya, PT. Studiokasatmata menggunakan program-program sebagai berikut :

*Pages, Numbers, Keynote, Google Docs, FireAlpaca, 3Ds Max 2013-2014, Composite, Blender, Final Cut Pro X, Logic Pro X, dan Compressor.*

Gangsar Waskito selaku salah satu A/N Direktur PT. Studiokasatmata mengungkapkan bahwa PT. Studiokasatmata mempunyai rencana kedepannya yaitu selain membuat film animasi, juga akan mengembangkan usahanya yaitu dengan merambah ke pembuatan *game* dan sekolah animasi untuk pelajar dan umum. Lokasi yang rencananya akan dijadikan sekolah animasi antara lain adalah lokasi yang sekarang ditempati yaitu di Sleman, Jl. Gamping Tengah No.17, RT.01 RW.15, Yogyakarta.

Dokumentasi penghargaan-penghargaan yang telah diterima dari tahun 2002 sampai 2014 oleh PT. Studiokasatmata.





**Hello;Fest Motion Picture Art Vol.3**  
proudly certifies that

-----  
GANGSAR WASKITO  
-----

- ALPHA HERO OMEGA ZERO -  
-----

has successfully participated in  
**Hello;Fest Vol.3**  
and achieved

**" Hello;Fest Vol.3 Award: Grand Prize "**

  
**hello;fest**  
MOTION PICTURE ARTS FESTIVAL  
[www.hellomotion.com](http://www.hellomotion.com)

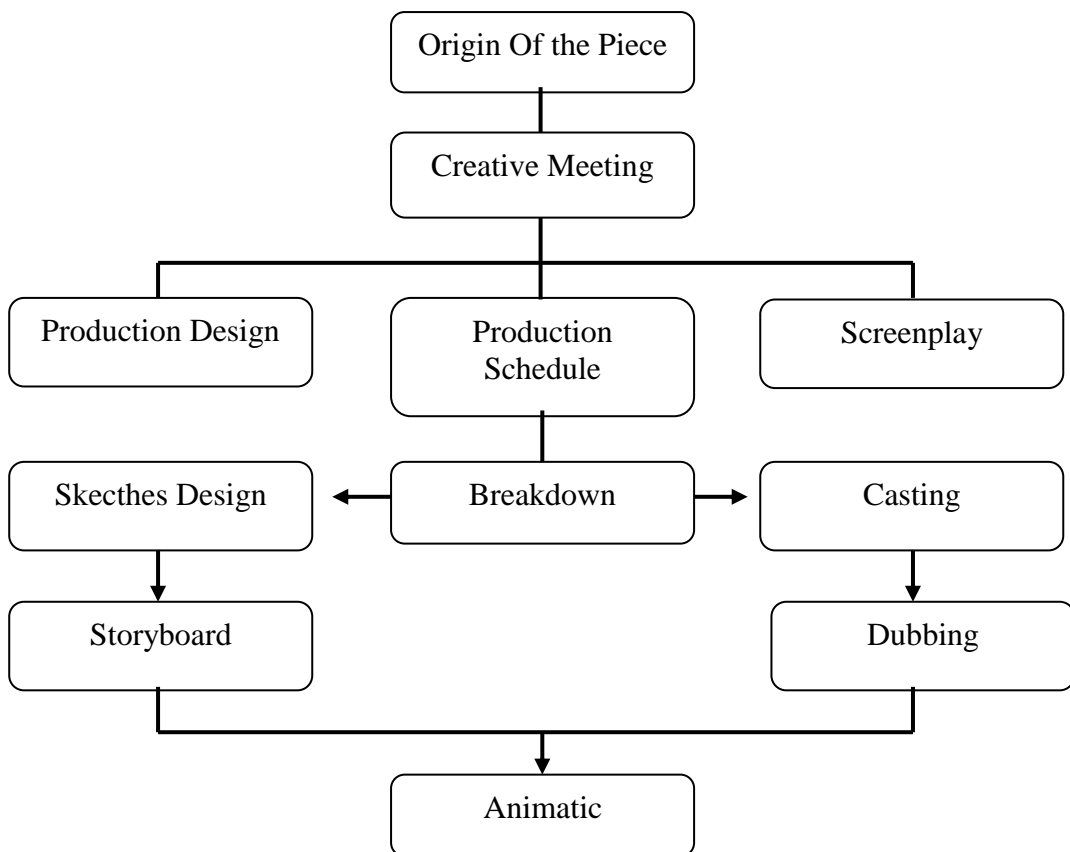


Sampai saat ini, PT. Studiokasatmata sudah memperoleh berbagai macam penghargaan yaitu : *Nomination FFII SCTV Award 2002, Kuldesak Award 2002, FFVAI Award 2002, People's Choice Konfiden Award 2002, Best Animation Film FFAI 2003, Visi Anak Bangsa Award 2003, Nomination Best Video Clip MTV Award 2004, Saraswati Award Bali International Film Festival 2004, Winner Animasi Jogjakomtek 2004, Pinasthika Award 2004 Best 3D Animation, Hello Fest Vol.2 Award, Best Animation Feature Film FFAI 2005, Hello Fest Vol.3 Award, Nomination Emfest Award 2005, Emfest Award 2005 Best Computer Utilization, Emfest Award 2005 Best Essay Writing Computer Technology in Movie Making, Runner Up Animation PSA PPKI 2009, Nomination Digital Animation INAICTA 2009, Nomination XXI Short Movies Competition 2013, dan Winner Indonesian Motion Picture Association XXI Short Movies Competition 2014.*

## B. Proses Pengerjaan Film Animasi Tiga Dimensi di PT. Studiokasatmata

Proses pengerjaan film animasi tiga dimensi di PT. Studiokasatmata adalah sebagai berikut :

### 1. Masa *Pre Production* atau Pra Produksi



Bagan 2. Masa *Pre Production* atau Pra Produksi

#### a. *Origin Of the Piece* (Latar Belakang Pembuatan)

Proyek Film animasi bisa datang dari mana saja misal: Permintaan klien, wahyu dari Tuhan, partisipasi dalam sebuah kompetisi atau sekedar keinginan untuk berkarya.

b. *Creative Meeting* (Pertemuan atau Rapat)

Keputusan bulat untuk membuat film animasi, selanjutnya didiskusikan dalam sebuah pertemuan kreatif yang dihadiri oleh *producer, director, scriptwriter, art director, music director, director of photography, visual effect director, casting director, technical director, production manager* dan (mungkin) semua orang yang terlibat, untuk merumuskan beberapa Konsep kreatif (*rough*) yang terdiri dari : *Story concept, Characters, settings & properties concept, Audio (song & sound) concept, Visual effect concept* tapi yang terpenting adalah menentukan batasan dalam produksi.

c. *Production Design* (Desain Produksi)

Berbekal pengetahuan tentang *hardware* dan *software*, seorang Teknikal director akan menentukan kaidah-kaidah yang harus dipatuhi oleh keseluruhan team (termasuk sutradara) tentang bagaimana film animasi tersebut akan diproduksi.

d. *Production Schedule* (Jadwal Produksi)

Manager produksi akan memperkirakan timeline serta budgeting yang selanjutnya akan menjadi acuan kerja secara waktu (*deadline*) bagi keseluruhan tim artistik.

e. *Screenplay* (Cerita Untuk Film)

Berdasarkan masukan ide dan konsep yang luas dari berbagai departemen, seorang penulis cerita akan menarik benang merah dan merumuskannya dalam bentuk naskah.

f. *Breakdown* (Perincian)

Naskah kemudian dipelajari oleh tim artistik untuk membuat daftar terperinci mengenai detail karakter, *setting*, *properties*, VFX, karakter dialog, lagu tema dan SFX.

g. *Skecthes Design* (Desain Sketsa)

Tim artistik akan membuat desain-desain kasar dalam bentuk sketsa maupun profiling berdasarkan daftar breakdown yang bersifat visual (*non-sound*) seperti karakter, *setting* tempat, properti khusus dan VFX.

h. *Casting* (Pemilihan Pemain-Pemain)

Berdasarkan naskah, seorang *casting director* akan mencari *talent dubber* yang mampu mengembangkan cerita menjadi lebih baik melalui sumbangan karakter suaranya.

i. *Storyboard* (Visualisasi Cerita)

Berbekal naskah dan desain-desain sketsa, Penata kamera bersama *storyboard artist* akan membuat gambar-gambar mengenai rangkaian adegan per-shot lengkap dengan perlakuan kameranya. Visualisasi cerita dibutuhkan agar dapat menjadi pedoman saat proses penganimasian, biarpun film tersebut belum menjadi produk yang jadi tetapi sudah dapat dibayangkan adegan-adegan yang ada pada film tersebut.

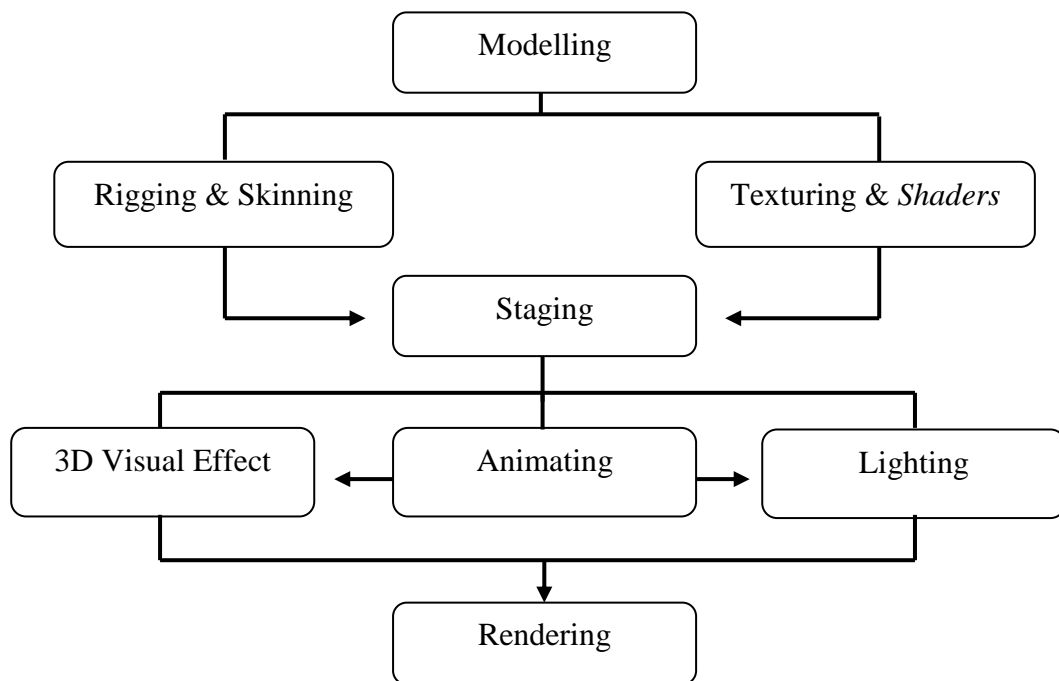
j. *Dubbing* (Pengisian Suara)

Proses recording oleh para dubber berdasarkan naskah. Diantaranya terbagi atas: *recording dialog*, *monolog*, maupun *musical dubbing* yang menjadi key timing dalam animasi.

#### k. *Animatic* (Penganimasian)

Merupakan bentuk film secara utuh dengan visual potongan *storyboard* lengkap dengan *sound* (dialog, suara, musik) yang dibutuhkan sebagai acuan *key animasi*. Fungsi utama dari *animatic* adalah panduan kerja bagi para animator.

### 2. Masa *Production* atau Produksi



Bagan 3. Masa *Production* atau Produksi

#### a. *Modeling* (Pembuatan Model)

Berbekal *skethces design* dan *profiling*, seorang modeler akan membentuk figur digital karakter, setting maupun properti dalam *software* 3D.

#### b. *Rigging & Skinning* (Pemberian Tulang dan Kulit)

Setiap benda yang akan dianimasi akan diberi *bone (rigging)* sesuai dengan bentuk dan ukuran *body*-nya yang kemudian dilakukan proses *skinning* untuk meng-*attach bone* tersebut ke seluruh tubuh karakter.



c. *Texturing & Shaders* (Pemberian Tekstur dan Penyesuaian)

Tim artistik akan membuat tekstur atau sifat material yang melekat pada permukaan ‘kulit semua model 3D.

d. *Staging* (Penataan Lokasi dan lain sebagainya)

Sebelum memulai animasi akan dilakukan persiapan setup scene berdasarkan acuan storyboard dan *animatic*. Di antaranya:

- Setting Camera + Blocking adegan,
- Merging 3D Model + Dialog/Song,

Selanjutnya, hasil staging ini akan menjadi acuan kerja paralel untuk tim animasi, tim VFX dan tim lighting.

e. *Animating* (Proses Menganimasikan)

Proses menggerakkan karakter modeling yang telah melalui proses *technical (rigging dan skinning)* berkaitan dengan *acting, lip syncing* dan ekspresi. Terbagi atas *Key Animation (pose to pose)* dan *Final Animation* sebagai bagian untuk memperhalus gerakannya.

f. *3D Visual Effect* (Pemberian Efek Tiga Dimensi)

Simulasi *3D VFX* dikerjakan bersamaan atau lebih awal dari proses animasi apabila dibutuhkan untuk menjadi acuan gerakan dalam adegan.

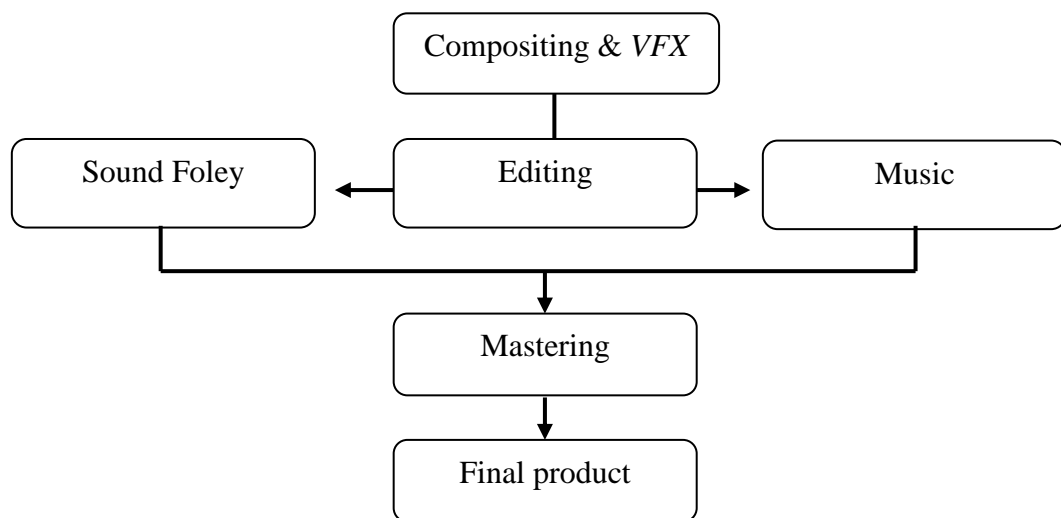
g. *Lighting* (Penataan Pencahayaan)

Proses pencahayaan pada setiap shot untuk menampilkan kesan dimensi, kosmetik maupun pencapaian dramatisasi tertentu. Terbagi atas *key lighting* dan *final lighting*.

#### h. *Rendering* (Render)

*Scene* yang sudah ter-animasi, lighting dan *vfx* akan diproses oleh komputer untuk menampilkan sifat tekstur material dan efek cahaya ke dalam bentuk *movie clip* atau *layered sequential image*.

### 3. Masa *Post Production* atau Pasca Produksi



Bagan 4. Masa *Post Production* atau Pasca Produksi

#### a. *Compositing & VFX* (Penggabungan)

Merupakan proses penggabungan hasil render (*layered sequential image*) serta penambahan visual efek non-3D dengan *output movie clip*.

#### b. *Editing* (Pengeditan)

Proses penggabungan potongan-potongan *movie clip* yang sebelumnya sudah di-*compose* terlebih dahulu.

#### c. *Sound Foley* (Pengisian Suara Buatan)

Setelah proses *editing*, dilakukan pengisian sound efek seperti langkah kaki, suara pintu, ambiens dan suara sekunder karakter.

d. *Music* (Musik)

Selain sound efek, hasil editing akan diisi ilustrasi musik untuk meningkatkan dramatisasi dalam film.

e. *Mastering* (Pematangan)

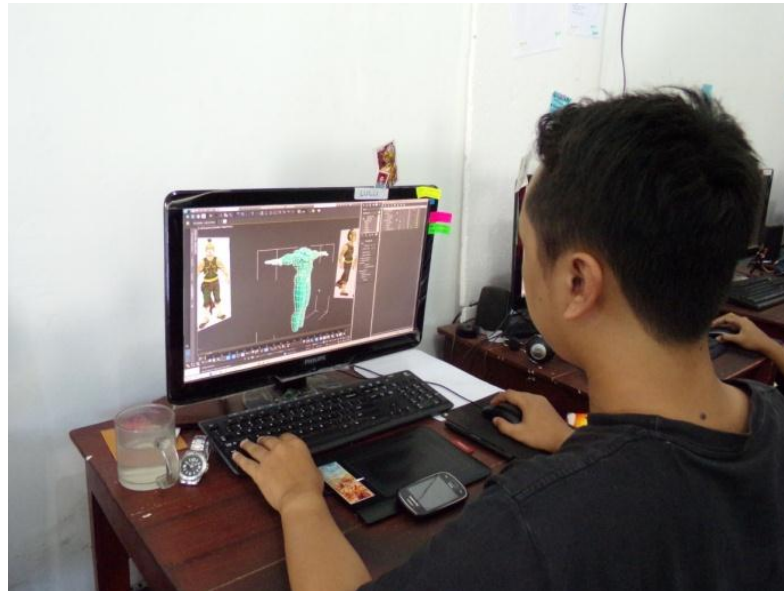
Disebut juga *mixing* atau *leveling* suara dalam film. Ratusan suara yang tercampur akan diatur *volume*-nya satu demi satu sehingga menjadi balance dan enak didengar. Hasil akhirnya dilakukan rendering akhir yang dikonvert ke bentuk *file* yang diinginkan.

f. *Final product* (Produk Jadi)

Animasi siap dipertontonkan atau diperbanyak untuk kebutuhan distribusi.

## C. Dokumentasi Proses Produksi

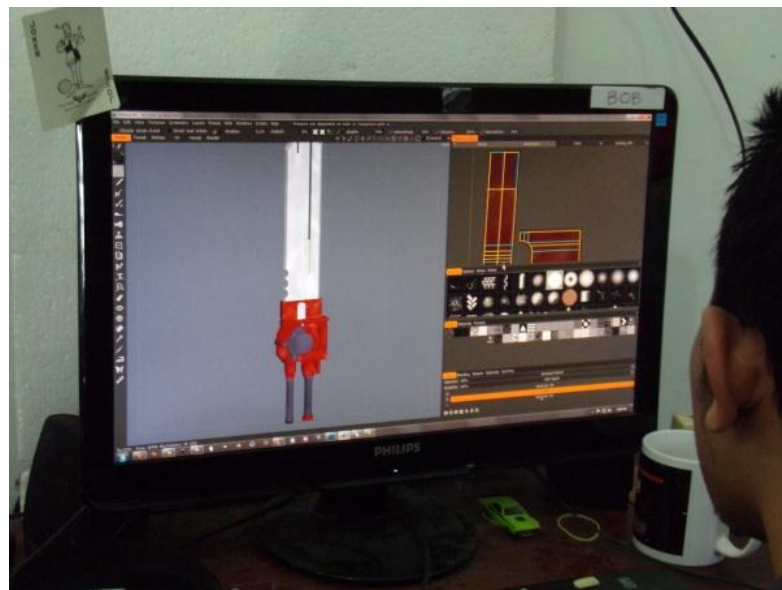
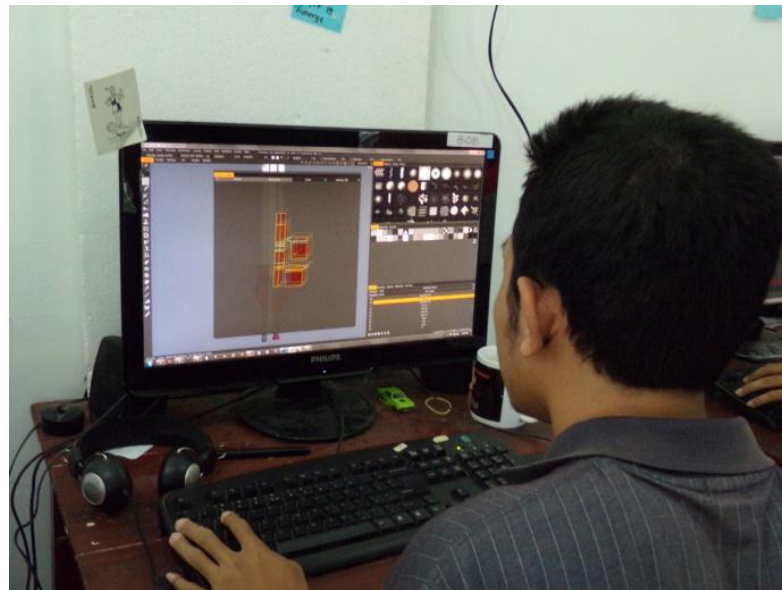
### 1. *Modeling* (Pembuatan Karakter)



Proses *Modeling* merupakan proses awal yang dilakukan, yaitu dengan membuat sebuah karakter tiga dimensi sesuai dengan desain yang telah dipilih. *Modeling* ini adalah proses pembuatan *skin* atau kulit luar dari sebuah karakter yang nantinya akan diisi dengan tulang sehingga dapat dianimasikan.

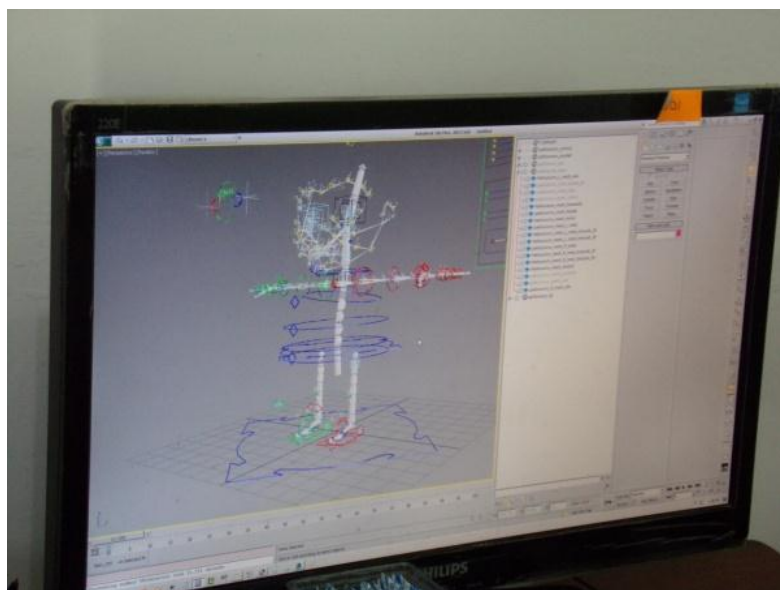
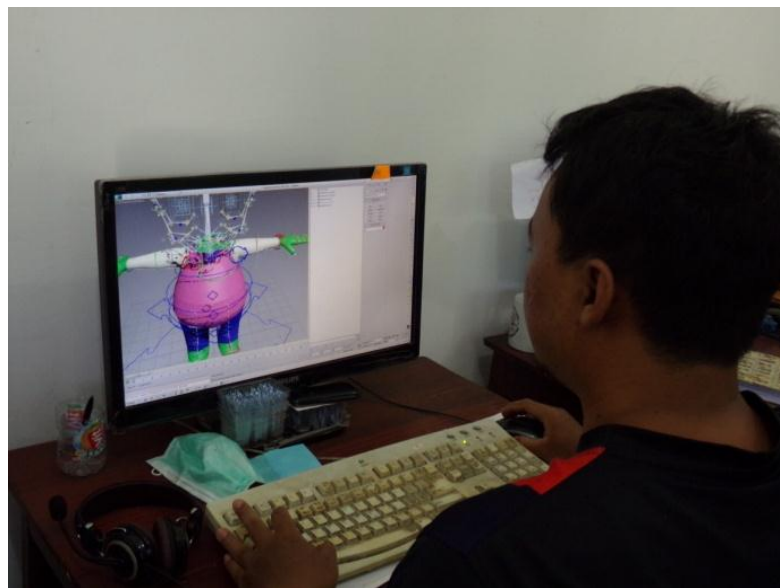
Seorang yang membuat *modeling* ini harus tahu tentang prinsip kerja otot-otot yang ada pada karakter, jika karakter itu adalah manusia maka otot-ototnya juga dibuat hampir sama seperti manusia, sehingga nanti tidak akan bermasalah dalam pemberian tulang dan penganimasiannya.

## 2. *Texturing* (Pemberian Tekstur)



Tekstur sendiri merupakan nilai raba, pada animasi tiga dimensi dibutuhkan tekstur. Tekstur bisa kasar dan bisa lembut, pada animasi biasanya menggunakan jenis tekstur yang dapat dibedakan secara visual tingkat kelembutan atau kasarnya suatu objek. Pada proses ini bukan hanya memberi tekstur pada objek, tetapi juga warna yang disesuaikan.

### 3. *Rigging and Skinning* (Pemberian Tulang)



*Rigging and skinning* adalah proses lanjutan selanjutnya, model yang sudah dibuat dan diberi tekstur tadi kemudian diberi tulang atau *bone* yang disesuaikan dengan bentuk karakter. Kemudian tulang yang sudah jadi tersebut digabungkan ke karakter, dan hasilnya karakter dapat digerakkan sesuai dengan pemberian tulang tadi. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah letak sendi sebuah karakter, agar gerakan yang dihasilkan nanti dapat sesuai dengan keinginan.

#### 4. *Animating* (Penganimasian)



Proses ini dilakukan untuk menganimasikan karakter yang telah diberi tekstur dan *bones* sebelumnya. Caranya adalah dengan menggerakkan susunan tulang yang sudah disesuaikan dengan bentuk karakter, kemudian disesuaikan dengan gerakan yang ingin dibuat.



## 5. *Lighting* (Pencahayaannya)



Proses ini merupakan proses dimana pemberian cahaya dilakukan, pencahayaan disesuaikan dengan arah datangnya sumber cahaya dan disesuaikan dengan background atau latar belakang.

Pemberian cahaya ini dapat menambah kesan dramatis dan juga membuat objek lebih timbul dan terlihat kesan tiga dimensinya.



## 6. Compositing (Menyatukan)



Proses ini adalah proses yang dilakukan untuk menyatukan semua unsur-unsur yang telah dibuat tadi, seperti pencahayaan, tekstur, latar belakang dan gerakan animasinya kemudian membuatnya menjadi suatu *cut* dan *scene* yang utuh. Pada proses ini dapat diatur *timenya* atau lama tidaknya suatu gerakan,

kemudian letak kamera juga ditentukan saat proses ini, sehingga mampu menghasilkan gambar atau film yang diinginkan

#### 7. *Editing* (Pengeditan)



Proses ini merupakan proses akhir dalam produksi film, yaitu dengan menyatukan semua kemudian menjadikannya sebagai satu film yang utuh, lengkap dengan suara dan efek yang telah dimasukkan kedalamnya.

# **LAMPIRAN 3**

### **A. Jalan Cerita Film Animasi Tiga Dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya**

Di sebuah rumah, tinggalah satu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan seorang anak laki-laki bernama Iko. Pada suatu hari diruang TV keluarga, ayah sedang membaca koran dan Iko sedang bermain game badminton, kemudian dari arah dapur terdengar suara ibu yang menyuruh Iko untuk mengerjakan PR atau tugas rumah, awalnya Iko menolak karena ia sedang asik bermain game, tapi kemudian ibu menyuruhnya untuk mengerjakannya secepat mungkin dan Ikupun menurut, kemudian ibu juga meminta kepada ayah untuk membantu Iko mengerjakan PRnya, dan ibu juga berpesan agar PR selesai sebelum jam makan malam.

Kemudian Iko berbicara kepada ayahnya bahwa ia harus mengerjakan PR tentang *heather*, kemudian ayah membawa Iko kedepan sebuah komputer dan menghidupkan komputer tersebut. Setelah komputer tersebut dihidupkan kemudian ayahnya mengenalkan Iko dengan internet yang berisikan berbagai macam informasi dari seluruh penjuru dunia yang tidak terbatas oleh batas negara, jarak dan waktu, dan orang-orang bisa mempelajari apa saja yang mereka inginkan. Mendengar hal tersebut Iko kemudian memikirkan sebuah rencana nakal yang berhubungan dengan penggunaan internet. Tak jauh dari tempat ayah dan Iko, ada seseorang yang sedang mengawasi secara diam-diam, ia memperhatikan gerak-gerik ayah dan Iko. Ayah mencoba membantu Iko dan mencari informasi lewat internet tentang hal yang berhubungan dengan PR Iko, tetapi ayah salah mengetik dan menulis hiter sehingga gambar atau informasi yang keluar tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh Iko, kemudian Iko

menjelaskan bahwa *heather* adalah nama bunga dan ayahnya menuliskan bunga dan yang muncul adalah gambar dari Bunga Citra Lestari yaitu seorang aktris cantik. Ketika ayah dan Iko sama-sama terkagum-kagum dengan informasi yang muncul lewat internet tersebut, ibu memanggil ayah untuk membetulkan antena, ayahnya pergi dan berpesan pada Iko untuk segera mengerjakan PRnya. Setelah ayah pergi Iko pun melakukan hal yang ia rencanakan sebelumnya dan mengetik *sexy*, dan kemudian ia seolah-olah masuk kedalam dunia maya dan didepannya ada sebuah mesin verifikasi umur atau keamanan dan hanya bisa terbuka untuk orang-orang yang berusia diatas 18 tahun, Iko yang penasaran pun memalsukan tanggal lahirnya, kemudian pintu keamanan sedikit demi sedikit terbuka. saat Iko beranjak masuk tiba-tiba dari belakang muncul tangan dari seseorang yang memegang pundak Iko, dan saat Iko menoleh ke arah belakang muncul wajah aneh yang tidak ia kenali, sehingga ia mulai berteriak. Ternyata orang asing tersebut adalah Program Parental Control (PAL) yang sengaja dipasang atau diinstall oleh ayahnya untuk mengawasi Iko dari membuka atau *browsing* hal-hal negatif saat menggunakan internet. Iko tidak menyukai diawasi oleh PAL, maka ia berlari dari PAL, akan tetapi Iko tetap bertemu dengan PAL yang terus menerus menjelaskan tentang hal-hal yang berbahaya di internet, sampai akhirnya ia menemukan sebuah pintu yang bertuliskan *private chat room*, dan PAL tidak bisa masuk kedalam dan Iko pun mulai *chatting* dengan seseorang yang tidak ia kenal yaitu *sweetgirl896*, kemudian orang tersebut meminta nomor *handphone* Iko, dan saat Iko akan memberitahu nomor *handphonenya* ayah Iko datang dan bertanya pada Iko apakah Iko mengenal orang yang ia ajak *chatting* atau tidak, kemudian

Iko menanggapi dengan kasar dan meminta ayahnya untuk menghapus PAL. Ayahnya berjanji akan menghapus PAL asalkan Iko berkata jujur.

Setelah Iko berkata jujur pada ayahnya bahwa ia tidak mengenal teman *chat*nya itu, ayahnya mulai menasehati Iko, tetapi Iko tidak mau mendengarnya dan meminta agar ayahnya menepati janjinya. Setelah ayahnya pergi untuk menghapus PAL, Iko ingin memulai untuk *chatting* lagi, tetapi kali ini ia teringat dengan kata-kata PAL dan ayahnya, dan ia pun berubah pikiran kemudian mencari tahu tentang kejahatan internet, setelah ia melihat ada begitu banyak tulisan tentang kejahatan yang terjadi lewat internet, ia pun sadar bahwa kata-kata ayahnya dan PAL itu ada benarnya. Kemudian ia bergegas ketempat ayahnya, kemudian Iko menghentikan ayahnya tepat sebelum ayahnya menghapus PAL, dan akhirnya mereka sama-sama menyepakati pemasangan program PAL. Tak lama kemudian terdengar suara ibu yang memberitahu bahwa sudah waktunya makan malam, dan kemudian bertanya tentang PR Iko, sehingga membuat ayah dan Iko kaget dan baru menyadari bahwa PR tersebut belum selesai.

## **B. Dialog Film Animasi Tiga Dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya**

Mama : “ Iko! PRnya dikerjain dulu!”

Iko : “Ntar ma, nanggung nih.”

Mama : “Se-ka-rang.”

Iko : (*sigh*) “Iya ma..”

Mama : “Pa! Bantuin PRnya Iko!”

Papa : “Ya, bentar lagi.”

Mama : “Se-ka-rang.”

Papa : (*sigh*) “Iya ma..”

Mama : “Pokoknya PR harus selesai sebelum makan malam.”

Papa&Iko : “Iya ma..”

Iko : “Pa, Iko disuruh buat karangan nih.. tentang *heather*.”

Papa : “Wah, gampang itu.”

Iko : “Jadi papa tau?”

Papa : (senyum) “Hehe..enggak.”

Iko : “Yaah..”

Papa : “Sst, sini.”

(Papa membawa Iko kedepan sebuah komputer)

Papa : “*Watch this.*” (menyalakan komputer)

Iko : “Woooww..”

Papa : “Selamat datang di internet! Internet dikembangkan awalnya oleh departemen pertahanan Amerika pada tahun 60-an, mereka menghubungkan beberapa komputer untuk dijadikan media komunikasi hingga akhirnya berkembang luas menjadi sebuah surga informasi.”

Iko : “Informasi?”

Papa : “Internet menembus batas geografi antara manusia dan belahan dunia manapun, nggak ada batas jarak dan waktu, setiap manusia bisa mempelajari apa aja yang dia mau di internet.”

Iko : “Apa aja?!”

Papa : “Yup.”

Papa : “Ah, tadi apa? O iya, tinggal ketik disini.”

Papa : “Wuuuaaallaaa!”

Iko : “Mm..pa, kayaknya bukan yang ini deh.”

Papa : “Hm, aneh padahal papa udah ketik.”

Iko : “Yah..papa payah, *heather* mah tulisannya nggak kayak gitu. H-e-a-t-h-e-r. Dia itu bunga pa, bunga..”



Mama : “Pa! Benerin antenanya dong!”

Papa : (*Sigh*) “Iya ma..”

Papa : (Beranjak pergi) “Iko, kerjain PRmu ya.”

Iko : “Siap bos!”

(Iko melaksanakan ide nakalnya dan mengetik ‘*sexy*’ kemudian *enter*)

Mesin Verifikasi Umur : “Maaf, untuk masuk situs ini anda harus diatas 18 tahun.

Masukkan tanggal lahir anda.”

Iko : “Umur aku.. segini aja.”

Mesin Verifikasi Umur : “Silahkan masuk.”

(Iko terkejut saat melihat PAL)

Iko : “AAAAAHHHH.”

PAL : “Menurut survei yang dilakukan media-media di seluruh dunia, sebagian besar remaja pengguna internet tertarik untuk mencari informasi yang dipandang belum pantas bagi umurnya, desakan informasi pada seorang anak yang tidak dilandasi pendidikan keluarga yang kuat akan menimbulkan pola perilaku negatif, seperti ungkapan seorang filosof, internet bagaikan pedang bermata dua, dia bisa sangat berguna tapi juga memiliki sisi gelap.”

Iko : “Sorry, kamu siapa?”

PAL : “Sebagai seorang manusia, kamu seharusnya mengerti akan sopan santun. Taukah kamu? Sebagian besar masyarakat dunia menyepakati bahwa menanyakan nama seseorang sebelum menyebutkan.”

Iko : “Iko. Namaku Iko, Iko!”

PAL : “Ow, hallo Iko, senang berjumpa denganmu. Namaku *Parental Control*, demi memanjakan naluri manusia yang suka menyederhanakan segala hal, panggil aku PAL.”

Iko : “Oke PAL, maksudku lo itu apa? Ngapain disini?”

PAL : “Aku adalah program yang diinstall oleh papamu untuk menemanimu berselancar. “

Iko : “Nggak usah repot-repot deh, nggak butuh *babysitter*.”

PAL : “Aa, menarik sekali. Ini adalah program verifikasi umur yang berfungsi untuk membatasi sekaligus untuk memastikan bahwa pengguna yang masuk sesuai dengan batasan rendah umur yang telah disepakati. Meskipun menarik, program ini memiliki kelemahan mendasar, yakni si pengguna bisa memanipulasi umurnya seperti yang kamu lakukan. Disini kamu mengaku berumur 43 tahun?”

(menyadari Iko sudah menghilang) “Iko?”

PAL : “Menurut survei, situs-situs yang mengandung konten. Semata-mata karena konten tersebut mengandung sifat. Pornografi dan kekerasan bisa mendorong pengguna internet dibawah umur untuk melakukan tindak kriminal.

Demikian sifat dasar dunia virtual. Pengguna rela untuk kehilangan uang dan waktunya berjam-jam hanya untuk memperoleh secuil informasi tersebut, maka perilaku sosial manusiapun berubah. Para pelaku bisnis di internet akan menggunakan cara apapun agar produknya laku, termasuk menampilkan konten-konten yang tabu. Ini bahaya sekali.”

Iko : “Pengen cepetan kabur.” (melihat tulisan *private chat room*)  
 “Situs..pribadi?”

PAL : “Iko? Iko..”

Iko : “Yang namanya program, nggak mungkin menang lawan manusia.”

Iko : “Hm..akhirnya..”

Program chat : “Mau chat denganku?”

Iko : “Mau banget..”

Iko : (*chatting*) “Halo..Enter”

Iko : “Ooo lutuna.. Gemes gemes gemes gemes gemes gemes gemes.”

Iko : “Kacian..bentar-bentar, harus cool, harus cool, balesnya harus yang..  
 hehehe kayak bukan aku aja.”

Iko : “Hm..gimana ya, yaa..boleh lah..”

Iko : (Terkejut) “Papa!?”

Papa : “Eem..Baru *chatting* sama siapa?”

Iko : “Itu..dia..eng..Urusan Iko dong mau *chatting* sama siapa!”

Papa : “Iko..tenang dulu, papa cuma.”

Iko : “Papa ngapain sih ikut-ikutan? Pakai *nginstall* PAL segala lagi. Nggak percaya sama anak sendiri?”

Papa : “Maaf Iko seharusnya sebelum *nginstall* PAL, papa ngomong dulu sama kamu.”

Iko : “Hapus aja deh! Iko bukan anak kecil lagi. Nggak butuh kayak gitu.”

Papa : “Oke oke oke, baik baik. Papa salah, papa nggak akan ganggu kamu lagi, papa juga bakal hapus program PAL, tapi papa minta satu syarat saja, Iko harus jujur sama papa.”

Iko : “Cuman itu?”

Papa : “Iya, Cuma itu. Jadi kita setuju? Iko kenal sama teman *chat* tadi? Maksud papa, apa tau siapa orangnya, umurnya berapa, dimana sekolahnya?”

Iko : “Enggak.”

Papa : “Iko, di internet itu banyak orang yang berbohong, siapa tau Iko *chat* sama orang yang jahat.”

Iko : “Pa, Iko udah jujur. Sekarang Iko minta papa tepatin janji.”

Papa : “Baiklah kalau begitu, papa pergi sekarang, papa hapus PAL di laptop ya.”

(Iko mencari tahu tentang kejahatan di internet)

Iko : “Hggghhh nyebelin!”

Iko : *(sigh)* “Yang dikatakan papa dan PAL..mungkin ada benarnya juga. Ha! PAL!” *(tertegun)*

PAL : “Menurut survei, sikap ini bisa dikategorikan emosi sesaat. Sebuah tindakan penghapusan sesuatu, sebaiknya dibicarakan dengan pihak-pihak terkait setidaknya empat kali dengan mempertimbangkan dampak-dampak yang ditimbulkan sesudahnya.”

Papa : “Maaf PAL, aku menyesal akhirnya harus seperti ini. tapi, aku sudah membuat keputusan. Selamat tinggal PAL.”

Iko : “Papa!!”

Papa : “Iko?”

Iko : “Pa, jangan hapus PAL.”

Papa : “Aku pikir kamu tidak..kenapa, kenapa Iko berubah pikiran?”

Iko : “Hm..apa ya, PAL nggak separah itu kok. Dia itu teman berselancar yang..lumayan. hehehe”

Papa : “Hm..beggitu ya..” *(tersenyum)*

PAL : “Aa. Kalau boleh menyela, saya simpulkan bahwa Program *Parental Control* sebenarnya merupakan wujud komunikasi antara anak dan orang tua

dalam menjalankan aktifitas berinternet, lebih jauhnya bisa diartikan sebagai simbol kepercayaan apabila disepakati kedua belah pihak.”

Papa : “Kamu yakin..?”

Iko : “Hm..nggak terlalu sih..”

Papa dan Iko : “Hahahah”

Mama : “Papa, Iko. Waktunya makan malam. Mana PRnya..?”

# **LAMPIRAN 4**

### **Tanggapan Ahli/Pakar**

Setelah mendapatkan simpulan dan hasil penelitian yang telah menjawab rumusan masalah, kemudian mendiskusikan hasil-hasilnya serta film animasi Petualangan Iko di Dunia Maya itu sendiri bersama dengan bapak Andi Haryanto S. Sn., M.Sn selaku dosen ISI (Institut Seni Indonesia) ahli Audio Visual dan Desain Komunikasi Visual, ada beberapa interpretasi yang diungkapkan oleh beliau, antara lain sebagai berikut :

1. Masalah yang diangkat sebagai tema dapat lebih difokuskan lagi, sehingga penentuan *ending* tidak terlepas dari pokok masalah yang disampaikan dibagian depan.
2. Tujuan dari pembuatan film tersebut merupakan tujuan yang baik, tetapi kembali melihat target penontonnya yang juga merupakan anak SD sampai orang dewasa terkadang cara untuk menyampaikan pesan agar anak tersadar tanpa harus mengetahui hal-hal yang belum pantas ia ketahui itu membutuhkan ide cerita yang tidak menimbulkan rasa keingintahuan anak menjadi lebih besar. Contohnya jika pada film tersebut Iko mengetik kata *sexy*, kemudian dapat terjadi kemungkinan anak yang melihatnya akan terpancing rasa keingintahuaannya dan mulai mencari arti kata itu di internet dan jika ia tidak dapat melakukannya di rumah, ia dapat pergi ke warnet terdekat, sehingga ia akan dengan mudah mendapat informasi tentang hal tersebut.
3. Pada akhir cerita Iko tidak bisa menyelesaikan PRnya, hal ini merupakan sesuatu yang memang tujuannya untuk memberi hiburan pada penonton. Film yang disisipi humor memang lebih menarik dan lebih lama diingat oleh otak



manusia, tetapi juga terlihat bahwa tujuan yang ada pada awal film menjadi tidak terlaksana yaitu Iko yang harus mengerjakan PRnya atau Iko yang harus menyadari pentingnya penginstallan PAL pada komputernya.

4. Setelah melihat film tersebut, dapat timbul dua pandangan dimana penonton dapat mengira bahwa Iko akhirnya tidak menghapus PAL karena ia menyadari bahwa dirinya salah, atau karena ia takut akan menjadi korban penculikan dan lain sebagainya. Pandangan antara dia takut dan mementingkan dirinya sendiri atau ia telah menyadari kesalahannya.
5. Cerita akan lebih mengena atau dramatis lagi jika Iko merasakan sendiri dampak buruk dari penggunaan internet yang tidak sehat, atau jika teman atau orang terdekatnya mengalami hal yang tidak baik karena penggunaan internet secara bebas tersebut.
6. Bahasa komunikasi yang ada dalam film sebaiknya disesuaikan dengan usia dan latar belakang pendidikan target penonton.

# **LAMPIRAN 5**

## Rencana Kegiatan Bulan September 2014

(Awal)

Oleh : Ayu Nuswantari

Dalam rangka: Penelitian untuk skripsi

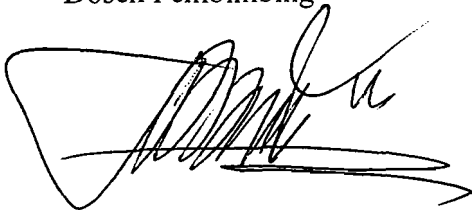
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Tempat dilaksanakannya kegiatan adalah di PT. Kasatmata Studio di Sleman, Gamping lor.

| Hari   | Tanggal    | Kegiatan  | Jam          |
|--------|------------|---|--------------|
| Kamis  | 04-09-2014 | - Mengurus ijin dan konsultasi seputar film yang akan dikaji.   | Menyesuaikan |
| Selasa | 09-09-2014 | - Wawancara dengan kepala produksi dan animator.  | Menyesuaikan |
| Rabu   | 10-09-2014 | - Wawancara (jika pada tanggal 9 masih belum mendapatkan data yang diinginkan).<br>- Dokumentasi lokasi dan proses pembuatan animasi. | Menyesuaikan |

Rencana kegiatan ini telah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan kepala produksi di PT. Kasatmata Studio.

Dosen Pembimbing



Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP: 196603201994121001

Kepala Produksi PT. Kasatmata Studio



( BANGSAL WASKITO )

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : *Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn*

NIP : *198011252008121003*

Jabatan : *Pengampu Mata Kuliah Audio Visual DKV ISI Yk*

Menyatakan bahwa saya telah membaca naskah skripsi yang berjudul **Analisis Nilai Tanggung Jawab Pada Film Animasi Petualangan Iko di Dunia Maya Produksi PT.Studiokasatmata**, yang merupakan tugas akhir seorang mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yaitu :

Nama : Ayu Nuswantari

NIM : 10206241002

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Dan menyatakan bahwa hasil penelitian ini relevan dan telah tervalidasi.

Yogyakarta, Oktober 2014



*(Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn)*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN  
UJIAN TUGAS AKHIR

FRM/FBS/18-00

10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojari, M.Sn.

NIP. : 196603201994121001

sebagai pembimbing I, dan

Nama : .....

NIP. : .....

sebagai pembimbing II

menerangkan bahwa Tugas Akhir bagi mahasiswa:

Nama : Ayu Nuswantari

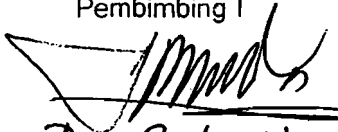
No. Mhs. : 10206241002

Judul TA : .....

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

  
Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojari, M.Sn.

Pembimbing II

\_\_\_\_\_

Catatan: Apabila pembimbing TA hanya 1 orang, maka kolom pembimbing 2 dinilangkan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
[http: //www.fbs.uny.ac.id//](http://www.fbs.uny.ac.id/)

FRM/FBS/19-01  
10 Jan 2011

Lampiran

Kepada Yth.  
Wakil Dekan I  
Fakultas Bahasa dan Seni UNY  
di Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa di bawah ini :

1. Nama : Ayu Nuswantari
2. NIM : 10206241002
3. Jurusan/ Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Telah memiliki sertifikat seminar yang relevan dengan bidangnya untuk memenuhi persyaratan menempuh ujian akhir.

Sertifikat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. No. : Peran Pendidikan Seni Rupa dlm Pelestarian Budaya Lokal tgl. 12 Maret
2. No. : Seni Mengajar Seni tgl. 10 Agustus
3. No. : Reinforcing Character Education tgl. 28 November  
To maintain and Support The national Identity

Demikian, harap diproses lebih lanjut.

Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.  
NIP. 19571005 198703 1 002

Catatan :

Harap melampirkan foto copy sertifikat dan menunjukkan aslinya.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/19-00  
10 Jan 2011

Nomor : 372/UN34.12/TU/SR/14  
Lampiran :  
Hal : Usulan Susunan Penguji TAS/ TABS/TAKS \*)

Yogyakarta 20 - Oktober 2014

Kepada Yth  
Wakil Dekan-I  
Fakultas Bahasa dan Seni UNY  
di Yogyakarta

Dengan ini kami usulkan susunan penguji TAS/ TABS/TAKS \*) sebagai berikut :

1. Drs. Mardiyatmo, M.Pd. sebagai Ketua Penguji (Penguji Fakultas)
2. Alsianti Latifah Sp.d. M.Sn sebagai Sekretaris Penguji (Pembimbing 2)
3. Hajar Pamadhi M.A. (Hon.) sebagai Penguji Utama
4. Drs. R. Kuncoro W. Dewojari, M.Sn. sebagai Penguji Pendamping (Pembimbing 1)

bagi ujian TAS/TABS/TAKS \*)

1. Name : Ayu Nuswantari
2. NIM : 10206241002
3. Jurusan/ Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Ujian tersebut diselenggarakan :

1. Hari : Rabu
2. Tanggal : 5 November 2014
3. Waktu : 9.00 WIB
4. Tempat : Ruang jurusan Pend. Seni Rupa.

Demikian susunan penguji ini kami sampaikan

Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa

  
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.  
NIP. 19571005 198703 1 002

Keterangan:

1. \*) coret yang tidak perlu

## **Daftar Pertanyaan Untuk Kepala Produksi Film Animasi Tiga Dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya**

Yang diisi pada tanggal 8 - September -2014

1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film tersebut?

Jawab: 3-4 bulan

2. Program apa saja yang digunakan dalam proses produksi film tersebut?

Jawab: Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, 3Ds Max 2008,  
Sony Vegas, Nero

3. Berapa orang yang dibutuhkan untuk proses produksi film tersebut?

Jawab: 8 orang

4. Apa saja hambatan yang ada saat proses pembuatan film tersebut?

Jawab: Saat mengerjakan Iko, tim produksi baru saja regenerasi orang-orang baru

5. Siapa target *audience* film tersebut? ( contoh anak-anak usia berapa, atau dewasa)

Jawab: umumnya keluarga dan khususnya anak-anak dan remaja di bawah 18 tahun  
(pengguna internet dengan pengawasan orang tua)



6. Apa tujuan pembuatan film tersebut?

Jawab: Mensinergikan orang tua dan anak dalam menggunakan internet secara bijak

7. Bagaimana mengimplementasikan nilai-nilai pada film tersebut?

Jawab: Pertama-tama harus datang dari keluarga. Orang tua hendaknya mendiskusikan kepada anaknya tentang penggunaan Parental Control. Intinya bukan untuk membatasi namun melindungi. Dengan keterbukaan ini diharapkan anak akan menggunakan internet secara bijak.

## **Daftar Pertanyaan Untuk Penulis Naskah Film Animasi Tiga Dimensi**

### **Petualangan Iko di Dunia Maya**

Yang diisi pada tanggal 8 - September -2014

1. Bagaimana proses ide tentang cerita itu didapatkan?

Jawab: Sebagaimana biasanya seorang penulis ketika mendapatkan cerita : duduk dan menulis. Nilai tambah yang ditawarkan dalam film Petualangan Iko di Dunia Maya, adalah penggambaran Iko saat berselancar di Internet.

2. Bagaimana sinopsis cerita dari film tersebut?

Jawab: Iko diberi tugas pekerjaan rumah yang sulit dari sekolah. Maka dari itu Papa memperkenalkannya dengan internet. Iko pun mengetahui dengan alat bantu ini, ia bisa mencari informasi hampir apapun. Dari situ muncullah ide nakalnya. Saat sedang sendiri Iko berniat untuk membuka situs dewasa. Ia tidak sadar bahwa ada sosok misterius yang selalu mengawasi gerak-geriknya saat berinternet.

3. Apa tujuannya membuat cerita tentang petualangan Iko tersebut?

Jawab: Memberikan informasi sekaligus hiburan kepada penonton.

4. Nilai-nilai apa saja yang ingin disampaikan lewat film tersebut?

Jawab: Tentang kepercayaan antara anak-anak dan orang tua. Tentang internet yang bermanfaat namun bisa juga merusak. Tentang berinternet secara bijak.

5. Bagaimana cara mengimplementasikan nilai-nilai pada film tersebut?

Jawab: (SDA) Pertama-tama harus datang dari keluarga. Orang tua hendaknya mendiskusikan kepada anaknya tentang penggunaan Parental Control. Intinya bukan untuk membatasi namun melindungi. Dengan keterbukaan ini diharapkan anak akan menggunakan internet secara bijak.

6. Karakter-karakter seperti apakah yang ditampilkan pada film tersebut?

Jawab: IKO : anak SD kelas 5 yang bandel dan gemar nge-game.

PAPA : Seorang bapak yang bijak dan lemah lembut.

PAL : Program Parental Control yang diinstal PAPA untuk mengawasi IKO saat berinternet.

MAMA (suara) : Seorang ibu yang tegas dan keras.

Untuk selanjutnya, silahkan bapak Gangsar Waskito mencantumkan peran apa saja yang bapak dapatkan selama proses pengerjaan film animasi Petualangan Iko di Dunia Maya tersebut, contohnya sebagai sutradara dan lain sebagainya pada kolom dibawah ini.

| <b>Jabatan</b>     | <b>Tugas</b>   |
|--------------------|--|
| a. Sutradara       | Memimpin tim kreatif produksi berjalan sesuai visinya.           |
| b. Penulis Naskah  | Menulis naskah cerita yang sesuai dengan keinginan klien.        |
| c. Kepala Produksi | Memastikan produksi berjalan sesuai jadwal yang sudah disepakati |

Kemudian dimohon untuk mencantumkan nama-nama pegawai yang ikut andil dalam pembuatan film animasi tersebut, contohnya pembuat karakter dan animator.

| <b>Nama</b>                | <b>Jabatan</b>                        |
|----------------------------|---------------------------------------|
| Muhammad Ihlas             | Desain lingkungan                     |
| Hilma Fauza Khurry Roy     | Desain karakter, animator, kompositor |
| Muhammad Fredo Sahrul Alam | Rigger                                |
| Arif Suranto               | Modeler, Teksturer                    |
| Josep Mantuari             | Modeler                               |
| Oni Suandiko               | Animator                              |
| Angga                      | Animator                              |
| Galih Windu Adi            | Animator                              |